CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 15

NUMERO 15 - AVRIL 91 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

MAOUSSE DOSSIER SUR MICKEY© (SEGA)

9 PAGES PAS RIKIKI POUR TOUT SAVOIR



N° 15 ● AVRIL 1991 ● 25 F ● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS ● LUXEMBOURG : 180 FL ● ISSN 0994-4559

T 2788 - 9103 - 25,00 F

TESTS COSTAUDS SUR MAOUSSEMICRO

MIDWINTER II • GODS • SUPERCARS II • SPACE QUEST IV
CHUCK ROCK • SUPER MONACO GP • BRAT

courrier

CECI N'EST PAS UN TITRE

Voici ce qu'un confrère a publié, à la suite de notre édito d'il y a deux mois. De toute évidence, le message n'a pas été compris par tout le monde et il va falloir l'expliquer. Expliquons donc en n'omettant rien.

> **THEMATIQUE DU TRUISME**
>
> En ces heures graves où les communiqués sur la guerre du Golfe se disputent la palme de la désinformation et font assaut de verbosité abstruse, nous avons lu dans certain organe de presse quelque chose qui remporte vraiment le pompon en matière de non-dit qui ne veut rien dire parce qu'il n'y a rien à dire ni à redire. Voilà le monstre: "Tiens, un édito qui ne parle pas de la guerre. Ça change, non? On s'est tous réunis et on a longtemps réfléchi: est-ce qu'on leur en parle, est-ce qu'on fait des blagues sur le sujet, est-ce qu'on dit tout simplement qu'on a décidé de ne pas en parler? Finalement, on a choisi de ne même pas évoquer le sujet."
> Nous conseillons aux auteurs de ces phrases mémorables de se lancer illico dans la politique politicarde...

Il existe un très bon bouquin de Douglas Hofstadter qui s'appelle "Ma thémagie". Oh, bien sûr, ce n'est pas un bouquin très accessible, il faut s'accrocher pour tout lire, parce qu'il y a beaucoup de mots qui dépassent deux syllabes et que ça ne contribue pas à simplifier la lecture. On comprend aisément que notre confrère n'ait pas étudié cet ouvrage difficile. Mais il contient quand même deux chapitres fort intéressants sur ce qu'on appelle les "phrases auto-référentielles". Pour résumer en deux mots, une phrase auto-référentielle est une phrase qui, d'une façon ou d'une autre, parle d'elle-même, et dont le fond interagit avec la forme. Par exemple: "Cette phrase comporte cinq mots" est une phrase auto-référentielle parfaite, puisqu'elle est correcte à la fois dans sa forme grammaticale et dans son sens, et qu'elle parle d'elle-même. "Cette phrase comporte six mots" est une phrase auto-référentielle-gag, et c'est justement là l'intérêt de la chose: en partant de ce principe, on peut faire plein de choses drôles, comme par exemple "Cette phrase est fausse", ou "Phrase n'a pas de début". Il existe une infinité de déclinaisons:

- La fin de cette phrase se trouve...
- Cette phrase était au passé.
- Cette phrase pas de verbe.
- Si j'avais continué ma phrase..
- Cette phrase souffre de!!!!! ponctuation précoce
- Cette phrase contient "la réponse à toutes les questions qu'on peut se poser".
- Vous venez de terminer de lire cette phrase.
- Cette phrase comporte un mot en italiques et un mot en *gras*.

J'attire votre attention sur cette dernière: elle est vraie à la fois dans la forme et dans le fond, puisqu'effectivement, il y a bien un mot en italiques et un mot en gras. Pourtant, on sent bien qu'elle cloche quelque part. Où?

Naturellement, tous ceux qui ont lu "Ma thémagie" (ou même "Gödel Escher Bach", toujours de Douglas Hofstadter, le meilleur bouquin du siècle) deviennent fous et passent leur temps à chercher des phrases auto-référentielles toujours plus tordues.

Et bien sûr, l'édito du mois dernier y faisait référence, puisque "Enfin un édito qui ne parle pas de la guerre" revient à dire "Enfin une phrase qui ne comporte pas le mot guerre".

Tiens, même le fameux tableau "Ceci n'est pas une pipe" de Magritte est un gag auto-référentiel, puisque le tableau représente justement une pipe. Il n'est pas de mon propos d'en décortiquer le ressort comique, mais observons simplement que c'est un gag à deux niveaux, puisque la contradiction est à cheval sur deux formes: la forme écrite et la forme figurative.

Bon, je comprends que tout le monde ne comprenne pas forcément à la première lecture. Mais d'une part, quand on travaille dans la presse informatique, il est impardonnable de ne pas avoir lu Hofstadter. D'autre part, il y a quelque chose qui est très important dans la vie, c'est le bénéfice du doute. Quand quelqu'un vous dit quelque chose que vous ne comprenez pas, au lieu de penser tout de suite "il doit être idiot", pensez: "il sait des choses que je ne sais pas, et c'est pour ça que je ne comprends pas". Ça s'appelle l'ouverture d'esprit.

Tiens, par exemple, là, au lieu de me dire que le confrère en question est vraiment un abruti, je me dis: "d'abord, mettre "thématique" dans le titre de l'article, c'est peut-être un clin d'œil à "Ma thémagie", et le mec est drôlement intelligent. Ensuite, le fait de dire "quand on n'a rien à dire il vaut mieux se taire", alors qu'on n'a soi-même rien à dire, c'est vachement auto-référentiel. Quelle finesse!"

Bravo, confrère, c'est très fort.

Michel Desangles

■ Je vous fais une critique majeure en ce qui concerne les abonnés, car pour certains concours, ce sont les cinquante premières réponses qui gagnent; or, les abonnés reçoivent leur Joystick après la sortie en kiosque.

Yuma Decaux

Nous ne faisons plus ce type de concours, à cause de ces problèmes, justement; désormais, les gagnants sont tirés au sort. Cela évite aussi de privilégier les parisiens, par exemple. Comme ça, tout le monde est au même niveau. En ce qui concerne les problèmes d'abonnement, il faut savoir que les journaux sont envoyés aux abonnés un peu avant la sortie en kiosque; malheureusement, tout le monde ne le reçoit pas en même temps, et il est probable que cela vient du nombre de centres de tri qui se trouvent entre nous et vous (par exemple, un journal est envoyé au centre de tri d'Agen, qui l'envoie au centre de Tri de Villeneuve sur Lot, qui l'envoie à la poste de Ste Radegonde), et ça prend beaucoup de temps...

■ Je vais commencer par le refrain habituel: votre magazine est super! Je pense que vous l'avez compris, et je me demande comment vous faites pour ne pas attraper la grosse tête.

Mathieu Sallagoïty, Irouleguy

En fait, nous avons attrapé la grosse tête.

■ Je vous écris à propos du dossier MegaMan 2: je trouve dommage que vous ayez mis les photos de la fin. De plus, je n'ai trouvé aucune note et aucune appréciation personnelle sur le jeu.

Assad Montasser, Gif sur Yvette

■ En effet, ce reproche est revenu assez souvent dans votre courrier; nous ne donnerons plus la fin des jeux dans nos méga-dossiers. Pour ce qui est des appréciations personnelles, c'est vrai pour MegaMan, mais ça ne se reproduira plus: nous ne consacrerons nos dossiers qu'à des jeux déjà testés, en laissant un ou deux mois entre la sortie du jeu et la publication du dossier pour vous laisser le temps d'essayer de le terminer par vous-mêmes.

Quand vous mettez des previews, pourquoi ne mettez-vous pas leur date de sortie?

Un amigaïste anonyme.

Lorsque nous parlons d'un jeu, il y a trois stades différents. Quand nous n'en avons vu que des photos, nous passons un article dans les "news". Quand nous avons vu une pré-version très avancée, jouable, nous faisons une "preview". Et enfin, quand le jeu sort, nous faisons un test. Quand un jeu est en "preview", il a en général de bonnes chances de sortir le mois suivant. Vous constaterez d'ailleurs que dans la quasi-totalité des cas, un jeu en preview est testé le mois suivant.

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA

TOP 8 bits

COMP. JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC+

BATTLESTORM
TITUS

ADVANCED DESTROYER SIM
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

DISC
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SLIDER
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

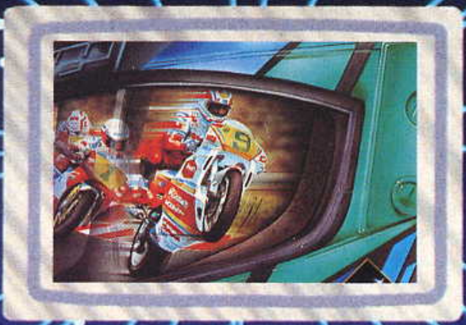
RICK DANGEROUS II
RAINBIRD, AMSTRAD CPC/CPC+

TENNIS CUP
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

LES FANATIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

GREMLIN II
ELITE, AMSTRAD CPC/CPC+

NASA



LE JEU DU MOIS

GRAND PRIX 500 II DE MICROID

TOP 16 bits

GRAND PRIX 500 II
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, ATARI ST/STE, AMIGA

BATTLESTORM
TITUS

DISC
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA

TITUS ACTION
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

LE CRIME NE PAIE PAS
TITUS

ADVANCED DESTROYER SIM
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

PANZA KICK BOXING
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

PC POWER
TITUS, IBM PC

SAINT DRAGON
STORM, ATARI ST/STE, AMIGA

SLIDER
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA

SILENT SERVICE II
MICROPROSE, IBM PC

PRINCE OF PERSIA
BRODERBUND, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

M1 TANK PLATOON
MICROPROSE, IBM PC

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS, ATARI ST/STE, AMIGA

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1,av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS



Alain Huyghues-Lacour est le petit nouveau de l'équipe. Mais c'est loin d'être un amateur: il écume le milieu informatique depuis des années, il connaît tous les jeux sur toutes les machines, et il a personnellement tué plus de trois cent joysticks à force de les brutaliser, dont les têtes empaillées se trouvent au-dessus de sa cheminée. C'est aussi un adepte du jeu de Go. Nous avons essayé de lui faire comprendre que ce jeu serait bien plus drôle si on affichait le plateau au mur et qu'on envoyait des fléchettes dessus, mais peine perdue: il préfère y jouer dans la version originale. A sa manière, c'est un intégriste: il n'a qu'une religion, le jeu. Et il est prêt à partir en croisade pour le défendre.



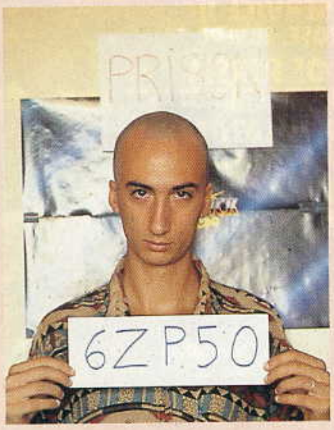
Jean-Marc Destroy est fou. Je ne vois pas très bien quel autre qualificatif on pourrait lui donner. Que penser d'un type qui habite dans un appartement aménagé en console? C'est pas des blagues: il a collé des faux circuits électroniques en carton-pâte sur ses murs, a transformé sa porte d'entrée en port joystick géant, a inscrit "Start" sur son couvre-lit et "Select" sur la table de la salle à manger. En ce moment, il apprend le japonais. Il sait déjà dire "Start" et "Select". Quand on lui demande son âge, il répond: 22 mégas. Mégabits ou mégaoctets, J'M? Ça ne te regarde pas, répond-il. Sa blague préférée: "Start et Select sont dans un bateau. Ils tombent tous les deux à l'eau. Je suis bien emmerdé".



Michel Desangles n'aime que les prises de tête. Son jeu préféré, en ce moment, c'est Sim Earth, dont il dit volontiers: "C'est bien, mais si on pouvait gêrer une galaxie toute entière, ça serait mieux". Il a une Gameboy mais n'a qu'un jeu dessus: Tetris. Pourquoi n'en achète-t-il pas d'autres? "Attends, j'ai pas réussi à faire 200.000 au niveau 9 hauteur 5", marmonne-t-il. Mais son seul véritable plaisir, bizarrement, c'est d'écrire des réglements de concours délirants.



Seb est un pilier de Joystick. Il est ambivalent à l'extrême: il teste des jeux, s'occupe du serveur, écrit des news, et trouve même le moyen d'être programmeur à ses moments perdus. C'est aussi un artiste de l'écriture: à chaque fois qu'il doit écrire un article, il va voir un membre de la rédaction, n'importe lequel, et annonce qu'il va écrire quelque chose. C'est une convention entre nous: on doit alors lui lancer un défi, du genre "Je parie que t'es pas cap de citer le mot "patriclan" dans ton article". Et il le case. Mais pas n'importe comment: c'est tellement bien fait qu'à la lecture, on se dit qu'il n'aurait pas pu écrire l'article autrement, tellement c'est logique et parfait. Plus tard, il sera très connu et vous pourrez dire que vous le suivez depuis ses débuts.



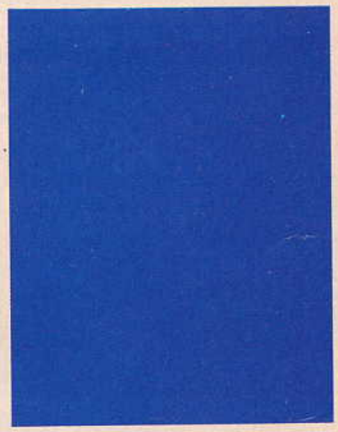
Ka! est le poète du journal. Vous ne voyez plus sa signature depuis quelques temps parce qu'il prend des cours de théâtre. Il a cependant testé près de cinq cents jeux en un an. Il faut dire qu'il adore ça, à tel point que c'est son seul sujet de conversation. Ça en devient tellement insupportable que parfois on est obligé de lui dire: "Ecoute, Ka!, il y a autre chose dans la vie que les jeux". "Non, laissez-moi finir ma partie", répond-il d'un air absent. Parfois, on l'entend murmurer: "Des couleurs, je vois des couleurs et des sons. J'ai encore abusé".



Moulinex – beaucoup de gens pensent que le fait d'avoir Moulinex et Seb dans le même journal est une blague. Pas du tout: Moulinex s'appelle comme ça depuis plusieurs années; à vrai dire, c'était le pseudo qu'il avait lorsqu'il travaillait dans un hebdomadaire d'informatique défunt. Moulinex est musicien, poète, écrivain, photographe, et ce qu'il apprécie dans un jeu, c'est la finesse et la subtilité. Autant dire que les Shoot'em ups sont exclus du lot; il ne prend son pied qu'avec des jeux d'aventure à la Space Quest, où il y a des tonnes de texte en étranger et où tout être normalement constitué aurait besoin d'un bon dico et de beaucoup d'aspirine. Moulinex est subtil comme une essence.



Duy Minh est certainement le plus sérieux du lot. On ne le voit que rarement: il vient très discrètement prendre quelques jeux, disparaît pendant deux semaines et ramène ses articles. Il ne dit pas grand chose et il faut vraiment le pousser pour qu'il articule quelques mots: "Duy Minh, tu as eu le temps de tout tester?" "Oui, j'ai même fini tous les jeux. J'en voudrais des plus durs, s'il vous plaît". Et pourtant, il ne teste que des wargames et des jeux d'aventures! On ne sait pas très bien ce qu'il fait comme boulot, sauf que c'est quelque chose de très compliqué, il est ingénieur dans l'aviation, ou mathématicien, ou quelque chose comme ça. Un type qui sait de quoi il parle.



Derek Dela Fuente doesn't speak french at all. If we do write something about him in french, he will ask us to translate it. To save time, let's talk about him in his mother tongue. He is our british correspondant. This guy is stark raving mad. He plays 25 hours a day, writes during the night, sends us tons of articles, interviews and tests. Does he sleep? He doesn't. He has interviewed half of the british industry. He is utterly efficient and helpful. He is the first truly european journalist and writes for at least ten magazines throughout Europe. He's lucky Maggie left: she wouldn't have liked that. We owe him a lot. Thanks, Derek.

Sommaire

joystick • avril 1991 • n° 15

EDITO

Ce mois-ci, il y a quelques points importants que nous aimerions souligner. D'abord, nous saluons l'arrivée parmi nous d'Alain Huyghues-Lacour. Il prend les fonctions de rédacteur en chef. Du coup, Henri Legoy, qui est avec nous depuis si longtemps, va enfin pouvoir préparer des émissions de télé pour Joystick. Alain est un spécialiste des Shoot'em Ups, des jeux d'arcade et d'action, des consoles, et de tout ce qui bouge très vite. Comme il écrit à la vitesse de la lumière, il va encore falloir rajouter des pages. Vous ne vous en plaindrez pas, j'espère.
Vous ne trouverez pas ce mois-ci les résultats des concours précédents: nous n'avons ni la place ni le temps. Ce n'est que partie remise.
Cette fois encore, un jeu entier est passé au crible du méga-dossier: il s'agit de Mickey Mouse. Sur console Sega. Le mois prochain, nous tiendrons compte de votre courrier (comme quoi, ça sert): le méga-dossier sera sur Toki. Sur micro. Un mois sur deux, nous alternerons consoles et micros pour cette rubrique. Sympa, non? Une autre nouveauté dans Consoles News: le coup de cœur, un article de deux pages sur le jeu qui nous a paru le plus sympa. Si ça vous plaît, on continue.
Voici maintenant le moment où on vous demande votre aide. Vous devez répondre au sondage. Vous *devez* ***DEVEZ*** **devez** DEVEZ **y répondre. Comme vous pouvez le constater quelques lignes plus haut, on tient compte de votre avis. Encore faut-il que vous nous le donniez. De plus, comme c'est expliqué dans le sondage lui-même, plus vous êtes nombreux à répondre, plus il y aura de pages dans Joystick. Ne tardez pas, on en a besoin très vite.**
Pour la première fois, on vous montre la tête des testeurs. Vous nous l'aviez demandé, il est vrai qu'on a un peu tardé, mais vieux motard que Dominique Jamet (note à l'attention de nos aimables confrères (voir dans le courrier des lecteurs): c'est un jeu de mots. Ne dites pas que Joystick n'écrit pas en français). Le reste de l'équipe vous sera présenté le mois prochain.
Merci de votre attention. Portez-vous bien. Répondez au sondage. Et n'oubliez pas: tant va la main au joystick qu'à la fin elle fait un high-score.

le grand ZOO



De gauche à droite, Shaun (programmation), Doug (le patron), Andrew et Jérémy (graphistes)

SHAUN SOUTHERN

ENTRETIEN: DEREK DELA FUENTE

Shaun Southern est l'auteur de Supercars I et II, et de l'énorme succès Lotus Esprit Turbo Challenge. Nous sommes allés au Pays de Galles pour lui tirer les vers du nez.

Joy - Qui compose l'équipe de Magnetic Fields?

Shaun Southern - Il y a Doug Braisby, le patron, Andrew Morris et Jeremy Smith qui sont graphistes, Peter Liggett qui est testeur et moi qui suis programmeur.

Joy - Depuis combien de temps êtes-vous ensemble? Comment vous êtes-vous rencontrés?

SS - Personnellement, je suis arrivé là en 1983: j'avais écrit des jeux que je proposais à des éditeurs par le biais de petites annonces.

C'est une boîte qui s'appelait Mr Chip Software, située à Llandudno, qui a répondu, et qui est devenue depuis Magnetic Fields.

Joy - Comment as-tu commencé? Quels jeux as-tu écrits?

SS - Je programme depuis que j'ai eu un Vic-20 en 1982, et à l'époque je faisais moi-même les graphismes, qui étaient assez simplistes. Voilà la liste de ce que j'ai écrit, mais il est possible que j'en oublie, parce qu'il ne fallait qu'une semaine à trois mois pour les écrire: Jackpot, Duckshoot/Kwazy Kwaks, Olympic Skier, Ad Infinitum, Operation Fireball, Formula One Simulator, Hero of the golden Talisman, Tutti Frutti, Jetbrix, Bandits at Zero, Trailblazer, Kikstart, Dizasterblaster, Speedking C16, POD, Laser-wheel, Arthur-noïd, Kikstrat II, Cosmic Causeway, Dingbat et Super Snake Simulator. Il est probable que tu n'en connaisses pas la plupart car ce sont en grande partie des softs pas chers distribués par Mastertronic, Alternative et d'autres. Nous en avons sorti certains sous le nom de Mr Chip. D'autres ont été édités par Gremlin Graphics, comme Trailblazer qui est le plus connu, mais ça date déjà de 1986.

Joy - Quelle est l'histoire de la boîte?

SS - Il y a deux ans et demi, on a changé de Mr Chip à Magnetic Fields, c'était plus évocateur. Ça a coïncidé avec notre entrée dans le marché 16 bits. J'avais un Amiga depuis qu'il était apparu en 1985, mais il prenait la poussière, je n'avais que la démo avec la balle qui rebondit. Andrew est arrivé un ou deux ans avant, et a commencé

à produire des graphismes pour certains des jeux que je viens de citer, de sorte que le premier produit à sortir sous ce label était vraiment un produit d'équipe. Il y a quelque chose que je dois t'expliquer: Magnetic Fields est situé à Llandudno, sur la côte nord du Pays de Galles. Andrew et Jeremy habitent à cinq kilomètres de là, donc ils vont au bureau tous les jours. Le bureau, en fait, c'est juste une piaule! Moi, j'habite à Oswestry, à presque 100 bornes de là, de sorte que je travaille chez moi et que je ne vais au bureau que de temps en temps, pour discuter des idées avec eux. Récemment, notre travail d'équipe s'est intensifié, et je vais les voir environ une fois tous les quinze jours. Gremlin Graphics est basé à Sheffield. On va les voir à peu près tous les mois pour les tenir au courant de nos progrès.

Notre premier jeu sur 16 bits, Super Scramble Simulator, était le dernier que j'avais programmé sur C64, c'étaient d'autres membres de l'équipe qui s'étaient chargés de la conversion sur ST et Amiga. Au tout début, il y avait un autre programmeur, Michelangelo Pignani. Mais il est parti il y a plusieurs années pour faire le tour de l'Afrique. On a reçu quelques cartes postales de divers endroits, mais il n'est pas encore revenu. Il y aussi Dave Making qui travaille avec nous de temps en temps. Il a fait la version ST de Supercars et les versions ST et Amiga de Super Scramble.

Joy - Qui a programmé Lotus Esprit Turbo Challenge?

SS - C'est moi, et les graphismes ont été réalisés par Andrew. Jeremy, qui nous a rejoints récemment, travaille en partie sur les graphismes de Supercars II. Les graphismes deviennent de plus en plus importants dans un jeu, et prennent de plus en plus de temps, particulièrement pour des jeux comme Supercars. Pour l'instant, on en est à deux graphistes pour un programmeur.

Joy - Tes deux jeux les plus récents sont Lotus et Supercars. Est-ce que c'étaient des projets à toi? Comment as-tu signé la licence pour la Lotus?

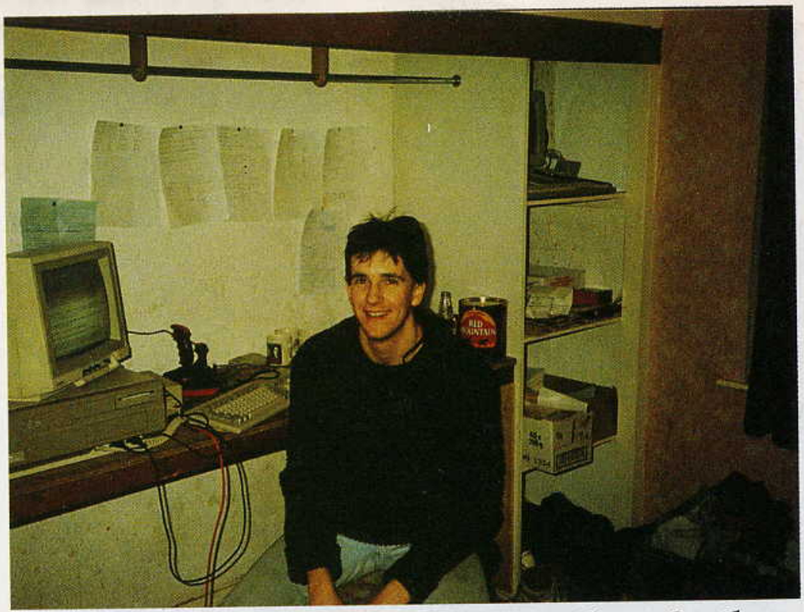
SS - Supercars était effectivement une idée à nous, mais c'était quand même inspiré de plusieurs autres jeux. Lorsqu'on l'a amené à Gremlin Graphics, il était pratiquement terminé. Ils ont simplement suggéré quelques modifications et l'ont édité. Pour la Lotus, en fait, on voulait faire un jeu de course automobile à deux joueurs, genre Pitstop II, alors on a fait quelques graphismes, et pendant que j'aidais Dave à convertir Supercars sur ST, j'ai développé les routines qui ont servi à faire Lotus. On a apporté le jeu à Gremlin, qui avait signé sans qu'on le sache une licence avec la marque Lotus. Ils nous ont donc demandé de transformer notre jeu en un jeu basé sur les Lotus. Et là encore, Gremlin a suggéré des améliorations et des idées tout au long du développement, mais dans la mesure où on peut le considérer comme une idée originale, oui, c'est notre idée.

Joy - Pourquoi avez-vous choisi Gremlin?

SS - J'ai écrit un jeu qui s'appelait Trailblazer il y a quelques années, en 1986, je crois, et nous l'avons envoyé à plusieurs éditeurs pour voir ce qu'ils en pensaient. Gremlin a répondu, était intéressé et notre alliance est née.

Joy - En tant que boîte de développement, est-ce que vos rapports avec votre éditeur sont étroits, et est-ce qu'il y a une limite aux modificatios qu'ils peuvent vous imposer?

SS - Comme je te l'ai dit, Gremlin nous laisse généralement la maîtrise de la chose, mais il y a des moments où ils interviennent beaucoup. Par exemple, je suis rentré un jour de vacances bien méritées pour trouver une liste de plus de quarante modifications demandées. Mais la plupart du temps, ce qu'ils suggèrent ne fait qu'améliorer le jeu. Je crois qu'on commence à savoir ce qu'ils attendent d'un produit, et eux savent qu'on est capable de le réaliser, de sorte que les relations sont de plus en plus faciles entre nous. De toute évidence, on se respecte mutuellement, et nous discutons pas mal ensemble. Pour Supercars II, on a eu une réunion avant de commencer le produit, pour éviter de perdre du temps sur des choses qui devraient plus tard être changées. Mais là encore, c'est une idée à nous avec quelques améliorations suggérées par Gremlin.



Shaun Southern

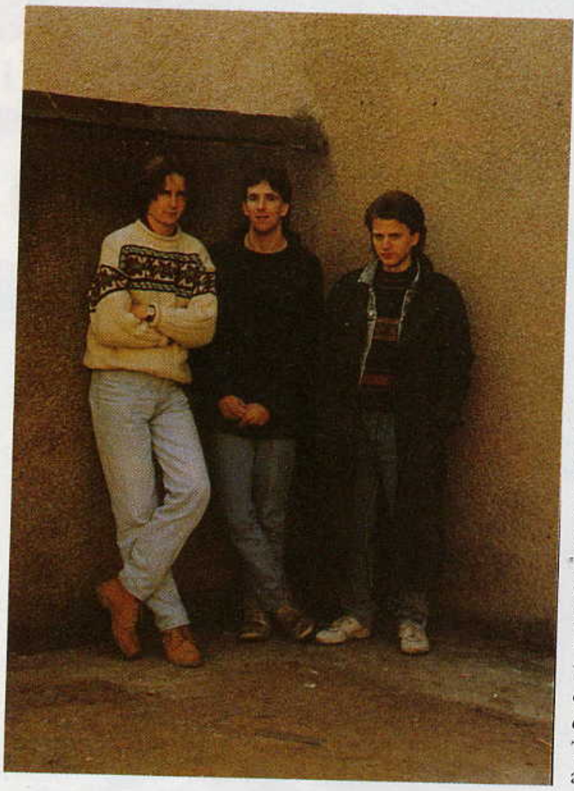
Joy - Est-ce que les gens chez Lotus ont vu le produit final et est-ce qu'ils en étaient contents?

SS - Nous avons fait un lancement du produit environ deux mois avant sa sortie dans les locaux de Lotus à Norwich. Ils nous ont autorisé à conduire une Lotus à fond sur leur circuit privé, et nous ont offert une visite guidée de l'usine. Une partie du contrat de licence stipulait que le jeu devait être approuvé par le comité directeur de Lotus, et donc nous les avons effectivement informé de la progression du jeu. Et oui, je pense qu'ils étaient contents. Je ne sais pas dans quelle mesure le personnel de chez eux aimait les jeux vidéo avant, mais on m'a dit qu'ils passaient leur temps à jouer depuis. Il y a d'ailleurs eu un truc marrant, c'est que l'un des écrans d'options montre une Lotus vue de côté, et Andrew l'avait recopiée à partir de photos qui venaient de chez Lotus même. Et alors que tout le monde s'extasiait sur les graphismes, il y a un mécanicien qui est arrivé, qui a juste jeté un coup d'œil, qui a dit "les roues sont à l'envers" et qui est reparti. Et effectivement, les enjoliveurs étaient dessinés à l'envers.

Joy - Est-ce qu'on vous a fourni toutes les spécifications des Lotus et est-ce qu'elles ont été difficiles à implémenter dans le programme?

SS - Lotus Cars nous a envoyé des tas de détails et on a trouvé des photos de leurs voitures dans un garage à Chester. Les écrans d'options montrent à peu près tous les détails, mais dans la mesure où ça n'est qu'un jeu, certains ont été mis de côté. On nous a proposé

SHAUN SOUTHERN



De gauche à droite, Jérémy, Shaun et Andrew

Pendant que je programmais Lotus, je me suis aperçu que ma conduite réelle tendait à ressembler de plus en plus à la façon dont je jouais à mon propre jeu. Très dangereux. En ce moment, j'écris Supercars II, et je passe mon temps à faire des dérapages contrôlés dans la réalité, parce qu'il y en a dans le jeu. Mais je n'en suis pas encore à sauter par-dessus des routes, heureusement! Au cas où ça intéresserait quelqu'un, ma voiture est en fait un camion, une sorte de remorqueur. Traction arrière, et assez rapide pour moi. Qu'on arrête de dire que les programmeurs roulent tous en Porsche (ou en Lotus!).

Joy - Est-ce que vous avez fait beaucoup de recherches sur le maniement du jeu proprement dit?

SS - C'est simple, si on avait un boîtier de vitesses, un volant, des pédales de frein et d'accélération, ça serait formidable. Mais on n'a qu'un Joystick. Haut, bas, gauche, droite et fire. Cela veut dire que soit tu essayes d'écrire un simulateur, et n'importe quel pilote essayant un simulateur de vol au joystick te le dira, ça n'a rien de très drôle, soit tu décides d'écrire un jeu, et là ça devient plus marrant. Si tu regardes la voiture lorsqu'elle tourne, les rouées ne tournent pas, c'est toute la voiture qui tourne. Et dans ce jeu, il peut être intéressant de freiner dans des virages, par exemple, ce qui est loin d'être le cas dans la réalité. En fait, j'ai privilégié l'aspect "fun" de la chose, et j'ai essayé de copier (ne me faites pas de procès, s'il vous plaît) le maniement de Super Hang On. Je sais que c'est une moto, mais bon, apparement,ça marche. Ça donne l'effet désiré. On doit toujours faire un compromis entre le réalisme et la jouabilité. Je pense que la jouabilité l'emporte, cela dit.

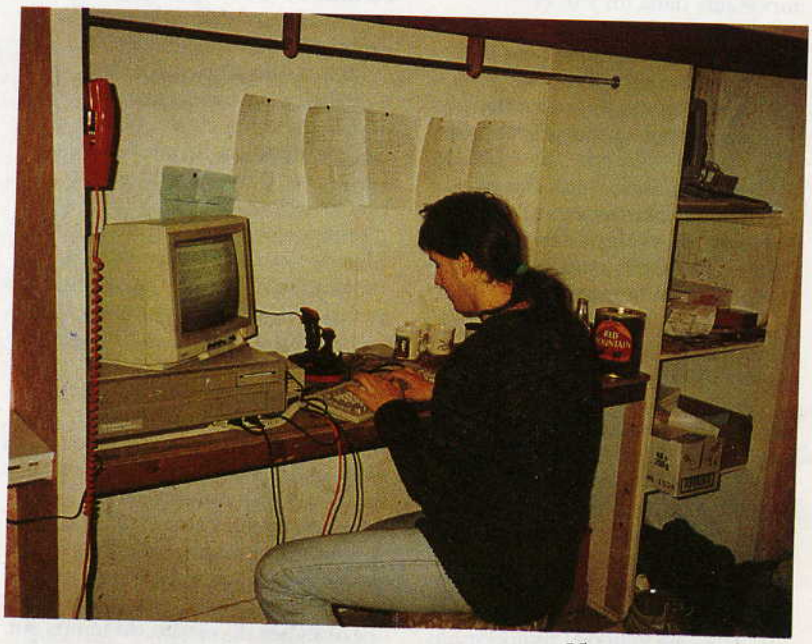
Joy - Est-ce que tu programmes sur ST pour faire le portage ensuite, ou est-ce que tu refais le programme pour chaque machine?

SS - Programmer sur le ST? Nan... J'ai un bel Amiga 2000 à 25 Mhz avec 5 mégas de mémoire et un disque dur de 40 mégas (glousse glousse). C'est une acquisition récente. On a eu le disque dur seulement aux deux tiers de Lotus, mais je ne pourrais plus m'en passer, maintenant. J'ai programmé Supercars moi-même sur Amiga, et puis j'ai porté le code sur ST, mais il a été ré-écrit en majeure partie (parce que mon programme était si bordélique que l'autre programmeur a eu la chair de poule quand il l'a vu). J'ai à nouveau écrit Lotus sur Amiga, en utilisant azu maximum tous les coprocesseurs de cette machine. Puis j'ai écrit une version sur Amiga qui n'utilisait pas ces coprocesseurs, et c'est cette

de nous fournir des données qui simuleraient exactement le maniement d'une Lotus, des données échantillonnées à partir d'une véritable voiture en mouvement. Le changement de vitesse, le freinage, le braquage, etc. Mais je le répète, ça n'est qu'un jeu.Le respect du régime pour les changements de vitesse et les vitesses de pointe sont fidèles, mais on a du modifier le facteurs d'accélération, le multiplier à peu près par trois. Quand on s'assied dans la voiture, ça paraît très rapide. A l'écran, si on respectait les vitesses réelles, on avait l'impression de se traîner. L'impression de vitesse, maintenant, colle véritablement à la réalité. C'est-à-dire que 150 km/h à l'écran donnent à peu près l'impression qu'on a dans la réalité à cette vitesse-là.

Joy - Pour écrire un jeu de course, est-ce que les programmeurs doivent savoir conduire, connaître la mécanique et avoir des notions d'aérodynamisme?

SS - Eh bien, je ne sais pas comment ça se passe pour les autres programmeurs, personnellement je sais conduire (encore que cette opinion ne soit pas partagée par tous mes copains), je m'y connais assez en mécanique pour faire les calculs mathématiques nécessaires au programme. Il n'y a pas de calculs aérodynamiques dans le jeu, mais ça serait peut-être une bonne idée.



Shaun Southern

version que j'ai porté sur ST, et Dave m'a aidé à le mettre en forme et à le faire marcher. C'est probablement ce qui se passera sur Supercars II. Tous les graphismes sont développés sur Amiga et converti sur ST ensuite. Notre politique, c'est de faire la meilleure version possible sur Amiga, et ensuite de faire la meilleure adaptation possible sur ST, tout au moins une version dont le maniement soit exactement le même. Les graphismes sont moins importants.

Joy - Pourquoi avez-vous choisi de faire une suite à Supercars?

SS - On voulait mettre dedans tout ce qu'on n'avait pas pu mettre dans le premier, et grâce au succès de Supercars, Gremlin nous a donné le feu vert. On a aussi essayé d'inclure ou de corriger toutes les critiques qui ont été faites par les journalistes sur le premier.

Joy - Est-ce qu'il y a certaines facettes de la programmation d'un jeu automobile qui le rend différent d'un Shoot'em up classique, par exemple?

SS - Oui, déjà, la vitesse doit être constante. C'est une caractéristique ennuyeuse de certains jeux de course: lorsqu'il y a beaucoup de choses à l'écran, et on peut en dire autant de certains Shoot'em ups, tout ralentit. Sur Lotus, j'ai utilisé une sorte de système en temps réel, dans lequel tous les mouvements sont pris en compte en temps réel alors que l'écran n'est rafraîchi que lorsque c'est possible. Bien sûr, ça prend plus de mémoire, mais les mouvements sont aussi doux que possible. Ça veut dire aussi que la version ST est tout aussi rapide, la seule différence étant qu'elle est



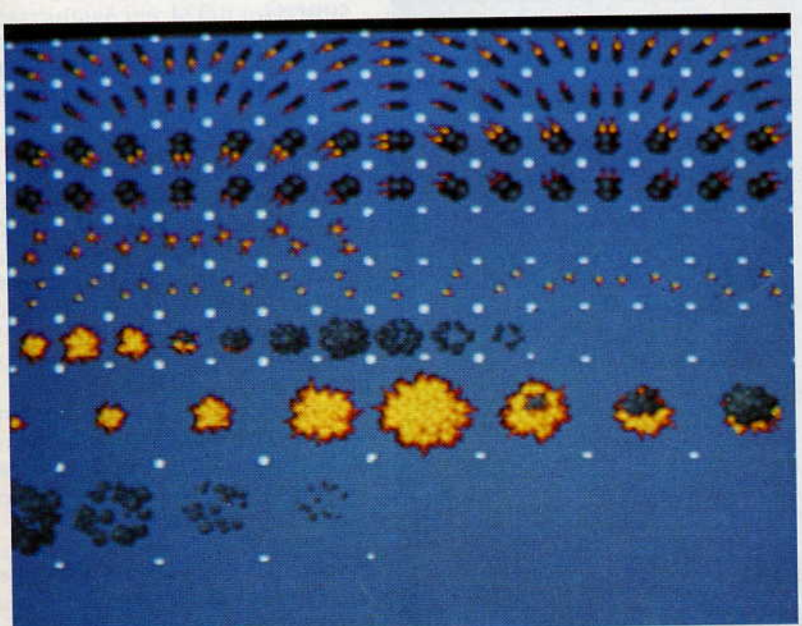
un peu plus saccadée.

Joy - Comment t'y prends-tu pour écrire Supercars II? Peux-tu nous décrire la chronologie des événements?

SS - En fait, le scénario est déjà fait, mais nous avons d'abord dessiné les voitures, puis nous les avons redessinées. On a rajouté tout ce qu'on voulait rajouter comme par exemple l'option deux joueurs, et puis on a dessiné les pistes. Ce qu'il nous reste à faire, maintenant, c'est rentrer les données des pistes, créer les écrans intermédiaires, créer la partie championnat et enfin la séquence d'ouverture du jeu. Il ne nous restera plus ensuite qu'à tester, tester, tester et retester.

Joy - Beaucoup de gens considèrent que les effets sonores sont faciles à réaliser. Est-ce vrai?

SS - Dans Supercars, Ben Dagleish a fait le son et la musique. En fait, on lui a sipplement demandé un certain nombre de morceaux, sachant qu'on réserverait le meilleur pour le générique, et un certain nombre d'effets sonores que j'ai simplement placé à des moments stratégiques comme les crashs, les tonneaux, etc. Dans Lotus, on a été un peu plus ambitieux, on a mis le bruit des vitesses qui grincent, etc. C'étaient des copains qui nous avaient filé les sons, ils ont d'ailleurs commencé à écrire des jeux depuis, sous le nom de Broadsword Software. On a essayé de mettre un effet doppler sur le son en effectuant des décalages de phase pour donner l'impression d'une voiture qui s'approche puis s'éloigne, mais pendant le jeu à deux joueurs, jouer sur quatre canaux simultanément, ça prend trop de temps. Pour Supercars II, j'ai l'intention d'utiliser les capacités stéréo de l'Amiga à fond. Je vais essayer de mettre autant d'effets sonores que possible. J'aimerais vraiment tirer parti du son dans un jeu, à tel point que j'aimerais écrire un jeu dans lequel le son soit un élément crucial pour le terminer, pas seulement un gadget rajouté par la suite pour faire joli.



SUPERCARS II

Joy - Qu'est-ce qui est le plus difficile lorsqu'on programme un jeu?

SS - Eh bien, j'ai envie de dire que c'est l'idée de départ, encore que lorsqu'on regarde les jeux qu'on a fait jusqu'à présent, il s'agit de thèmes généraux qu'on se contente de remetre au goût du jour. Ce qui est le plus difficile, c'est peut-être de rassembler tous les petits bouts de programme ensemble. Et aussi de faire en sorte que le joueur soit accroché en permanence, qu'il n'y ait pas de temps mort dans le jeu. On teste beaucouo nous-mêmes, pas pour chercher les bugs mais pour voir si le jeu reste intéressant à long terme. La programmation en elle-même crée parfois des problèmes, mais la plupart du temps il y a toujours des solutions simples. Afficher un sprite rapidement à

SHAUN SOUTHERN

l'écran ne consiste en fait qu'à calculer le timing de chaque instruction et à optimiser un bout de routine. Je passe plus de temps à créer des circuits de course qu'à écrire des routines d'affichage.

Joy - Il y a eu récemment des tas de jeux de course automobile, à la fois des simulations et des conversions de jeux d'arcade. Qu'est-ce que tu penses de Nitro, Jupiter Masterdrive...?

SS - Nitro, euhhhhh... J'avoue que je ne l'ai pas vu. Jupiter Masterdrive, j'ai vu une démo sur ST. Ça avait l'air rapide, mais je préfère le maniement de Supercars, avec les dérapages contrôlés et les virages au frein à main. Badlands est un concurrent sérieux à Supercars II. J'y ai joué en arcades une ou deux fois et ça avait l'air vraiment très bon. Je ne comprends pas vraiment pourquoi il a eu de moins bonnes critiques, peut-être que les gens commencent à se lasser du genre. Indi 500, j'ai lu les critiques mais je ne l'ai vu tourner que sur un PC. Il est très joli mais un peu trop réaliste pour moi. Je préfère généralement les jeux plutôt que les simulations. Iron Man, je ne l'ai vu qu'en arcades et je l'ai trouvé un peu facile, mais je suis impressionné par la qualité de la conversion sur micros. Les graphismes des camions sont fantastiques. Là encore, je crois que c'est un sérieux concurrent à Supercars I et II.

Joy - Et qu'est-ce que tu penses des simulations en 3D vectorielle?

SS - Les simulations vectorielles? Il y a une limite très nette de vitesse. Je suis peut-être difficile, mais lorsqu'un écran met plus de quatre images à se rafraîchir, c'est trop saccadé. Et puis les graphismes en 3D ne sont pas très détaillés, et à moins d'être assis dans une cabine d'arcade avec un énorme écran, je deviens claustrophobe en regardant le moniteur. Pour l'instant, aucun jeu sur ordinateur ne m'a procuré de déclic. C'est toujours trop lent ou trop saccadé. Cela dit, mon jeu d'arcade préféré, c'est Winning Run. Voilà ce que j'appelle réalisme. Mais là encore, avoir de véritables contrôles comme les freins, etc. aide beaucoup. Comme le fait d'être assis à l'intérieur d'une cabine avec des verins hydrauliques et un son surround.



SUPERCARS II

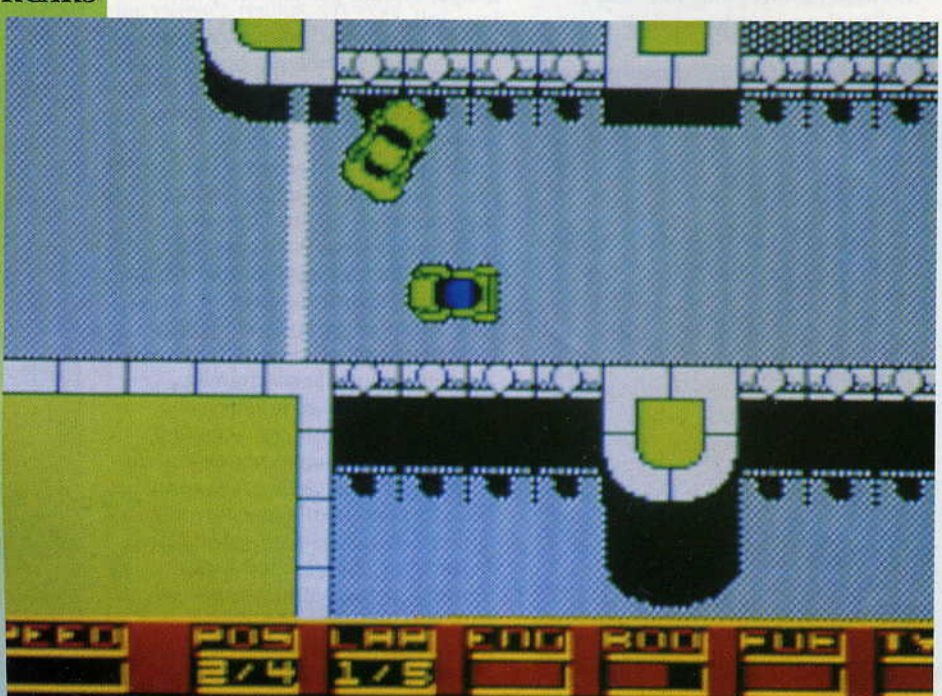
Joy - Est-ce que tu penses que le public en a assez de ce genre de jeu et en quoi Supercars II est-il spécial?

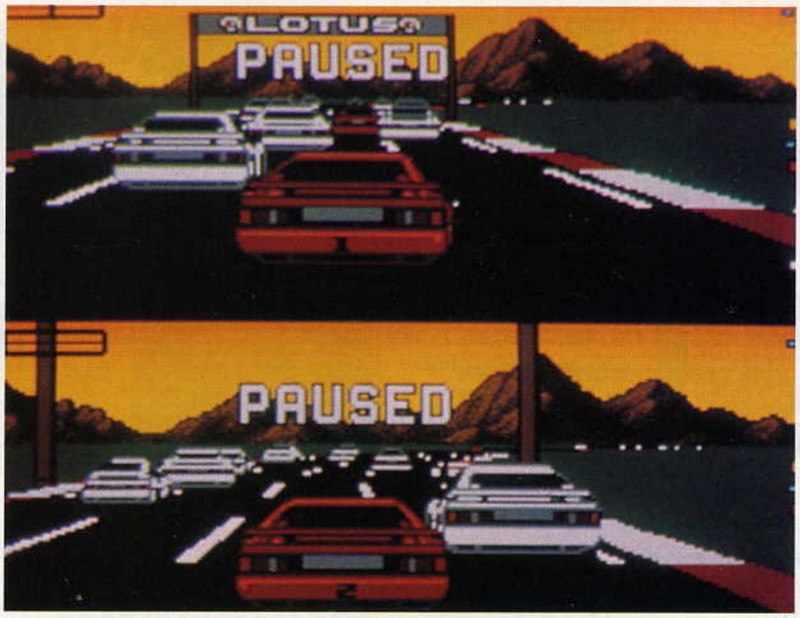
SS - Je pense que le public restera intéressé tant que chaque jeu qui sort sera un peu meilleur que le précédent. Supercars I était déjà sympa, alors qu'il n'y avait pas beaucoup de choses dedans, on ne pouvait pas créer ses propres circuits, par exemple. Et c'est cette dimension supplémentaire qui va le rendre spécial. On a essayé de le rendre aussi plein d'humour que possible, ce qui ne peut pas être mauvais.

Joy - Qu'est-ce que fait un bêta-testeur sur un jeu, et quels genres de bugs peuvent apparaître dans un jeu de course?

SS - Euhhhh... Bêta-testeur? Je ne connais pas le terme, un copain qui a fait des études d'informatique m'a dit que ça consistait à suivre tous les chemins possibles que peut prendre un algorithme. Si c'est effectivement ça, on ne fait pas de bêta-test. On se contente de jouer à mort. Beaucoup de mes amis testent mes jeux, parce qu'ils jouent différement et donc ils trouvent des bugs différents. Gremlin teste également toutes les versions avant qu'elles soient envoyées à la duplication, pendant plus de trente heures, même si je n'ai presque rien changé depuis la dernière version qu'ils ont testé. Dans Supercars II, les principaux bugs qui m'ont posé des problèmes consistaient en certaines voitures qui restaient collées ensemble après une collision, ou alors qui restaient incrustées dans

SUPERCARS





LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

les murs. Mais la plupart de ces bugs proviennent généralement d'erreurs bêtes, comme des fautes de frappe.

Joy - Qu'est-ce que tu penses du marché des consoles?

SS - Doug dit qu'il surveille ça de très près mais on n'a pas de plans dans l'immédiat. Je suis très impressionné par la Megadrive, mais j'espère que l'Amiga gardera sa place sur le marché. Ça reste une machine étonnante. Les ordinateurs sont beaucoup plus versatiles, et les jeux aussi, semble-t-il, ils tendent à s'écarter du simple mouvement droite-gauche.

Joy - Quels sont tes jeux préférés?

SS - Tetris (d'ailleurs, un de mes chats s'appelle comme ça, et l'autre s'appelle Monster), Super Pipeline, Sentinel (le jeu le plus flippant qui soit, à cause de la musique quand on meurt), et tout ce genre de jeux. Populous est très populaire auprès de tous ceux que je connais. J'aimerais bien écrire un Shoot'em Up dans ce genre-là, dans lequel les aliens pourraient apprendre de leurs erreurs, se reproduire, apprendre des formations d'attaque, etc. Quelque chose qui me surprendrait moi-même quand je jouerais. Mais tant que ça n'existe pas, je préfère les jeux à deux joueurs, parce qu'on n'est jamais sûr de la réaction de l'autre. Je joue aussi à mes propres jeux, du moins jusqu'à ce que je les aie terminé.

J'ai joué à Lotus pendant deux heures chaque jour, jusqu'à ce que j'ai fini le dernier circuit. J'ai franchi la ligne d'arrivée en 10ème place, tout en écoutant Ace of Spades de Motorhead. L'ambiance parfaite! Mais je ne crois pas y avoir rejoué depuis.

Joy - Est-ce que tu penses que Supercars II a été désavantagé par le fait qu'il ne s'agissait pas d'une licence de film ni d'une conversion d'arcade?

SS - Pour le premier, c'est peut-être vrai, mais je pense que le marché Amiga est très adulte: de fait, les bons jeux se vendent, alors que les mauvaises licences se cassent parfois la gueule. Supercars II bénéficie déjà du succès du premier, et le succès de Lotus ne peut pas lui avoir fait de mal.

Joy - Est-ce qu'il y a des conversions d'arcade ou des films sur lesquels tu aimerais travailler?

SS - Andrew dit qu'il n'aimerait pas faire une conversion d'arcade parce qu'il n'aurait aucune liberté dans les graphismes. Mais un film pourrait être amusant.

Joy - Qui admires-tu le plus dans ce métier?

SS - Je ne connais pratiquement personne, mais lorsque j'avais un C64, j'aimais beaucoup les jeux de Jeff Minter. Je ne sais pas ce qu'il a fait depuis, sinon son dernier jeu, Defender. Je trouve ça reposant de penser que certaines choses ne changeront jamais.

Joy - Quelles sont les principales limitations du ST et de l'Amiga, à part la mémoire?

SS - Sur le ST, le manque de blitter est la pire limitation, ce qui entraîne le fait qu'il faut beaucoup de temps pour afficher des graphismes à l'écran. Les capacités de ces machines imposent qu'on utilise des graphismes larges et colorés. Or, ça prend du temps. Les prochains Amiga auront peut-être plus de coprocesseurs, et une vitesse d'horloge plus rapide. La technologie existe pour les jeux d'arcade, et j'espère qu'il ne se passera pas trop de temps avant qu'on puisse en bénéficier à la maison. Une des limitations, si on peut appeler ça comme ça, c'est que les gens achètent des conversions d'arcade alors qu'on sait pertinemment qu'elles ne peuvent pas, quoiqu'il arrive, être aussi rapide et aussi belles que l'original. Alors forcément, les développeurs enlèvent des bouts de-ci de-là, et les jeux en pâtissent. C'est la même chose avec les jeux 8 bits qui essayent de copier les jeux 16 bits. La plupart du temps, c'est purement et simplement impossible. Il faudrait tirer parti de ce que sait faire la machine. C'est pareil pour ST et Amiga: ils sont des claviers et une souris. Combien de jeu d'arcade en ont autant? Il faudrait en tirer parti, sinon c'est gâché...

Joy - Est-ce que tu penses qu'on est loin d'avoir exploité toutes les possibilités de l'Amiga?

SS - Eh bien, si tu regardes la différence qu'il y a entre les premiers jeux et ceux de maintenant, tu constateras que les graphismes se sont améliorés énormément. Il faut beaucoup de temps pour trouver de nouvelles techniques et pour apprendre à exploiter les coprocesseurs et l'architecture d'une machine. Cela dit, je pense qu'on commence à être vraiment proche du potentiel maximum de la bécane. Je ne pense pas que Lotus aurait pu être plus rapide; tout au plus, on aurait pu ajouter quelques fontions. Pour ce qui est du plaisir de jouer, la seule manière de l'améliorer, c'est d'étudier les jeux 8 bits les plus sympas. Je ne pensais pas, au début, avoir besoin des 512 Ko de ram, mais tu vois, il y a de plus en plus de jeux qui ne marchent qu'avec un méga. Pour l'instant, la seule chose que je pourrais faire de toute cette ram, c'est d'accélérer les temps de chargement. Peut-être qu'un jour on verra des jeux qui ne marcheront que sur des Amiga à 25 Mhz avec 5 mégas de ram?

Joy - Quels sont tes prochains projets?

SS - On n'est pas encore dessus, mais je pense qu'il y aura un Lotus II. Et puis après, je voudrais écrire un Shoot'em Up, s'il vous plaît...

Joy - Merci.



LOTUS

news previews

EXTREME



L'histoire commence en 1973, alors que Pioneer 10 passe au large de Jupiter, en quittant le système solaire. Exit Pioneer, et on en n'entend plus parler pendant un bon millier d'années. En 3021 (le jeudi 7 mars, pour être précis), un vaisseau extraterrestre s'écrase sur Terre: il a ramassé Pioneer quelque part dans la galaxie, a trouvé la Terre en remontant le trajet, et a enclenché un mécanisme d'auto-destruction. Si vous voulez, vu de leur côté, c'est un peu logique: une race qui balance des sondes un peu partout dans le cosmos sans se préoccuper des effets que ça peut avoir ne mérite pas de vivre. Bon, d'un autre côté, comme vous faites partie de la race en question, vous allez devoir désamorcer le système d'auto-destruction. Pour ça, il faut pénétrer dans le vaisseau et ramasser toutes les armes qui traînent (parce que ces extra-terrestres-là aiment bien jouer les flics du cosmos et aller engueuler ceux qui larguent des satellites n'importe où, mais quand on regarde chez eux, hein, franchement, il y a des armes qui jonchent le sol, c'est pas très cohérent, tout ça), zinguer tous les robots qui essayent de vous neutraliser et finalement désactiver le computer central (normalement, on dit "l'ordinateur central", mais je fais comme à la télé: je dis "computer" pour faire croire que je m'y connais). Le titre: Extreme. L'éditeur: Digital Integration. Les machines sur lesquelles ça tourne: Amstrad CPC et C64. La date de sortie: ce mois-ci. La fin de l'article: voilà.



MARIO ANDRETTI

Eh oui, comme le titre l'indique, Mario Andretti's Racing Challenge est un jeu de course automobile sponsorisé, parrainé et patronné par Mario Andretti. Le but du jeu est de faire une carrière aussi impressionnante que la sienne en sortant vainqueur de six circuits différents et graduellement plus difficiles, au volant d'un sprint car, puis d'un stock car, d'une formule Un, etc. Bien tenir le volant ne suffit pas, puisqu'il faut également attirer les sponsors et savoir investir le fric qu'on gagne dans du matériel. Il est possible de s'entraîner seul sur les circuits avant les courses (de "faire les essais", comme on dit dans le poste), et de revoir chaque instant au ralenti grâce à une option "Replay". Tout au long du jeu, Mario Andretti vous conseillera sur les techniques à suivre et les pièges de chaque circuit. Et finalement, ça n'est prévu que sur PC pour l'instant et le mois prochain.



PARTOUT! PARTOUT!

Thomson a commencé la commercialisation de son premier téléviseur Haute Définition à la mi-mars. Disponible dans un premier temps dans les FNAC, on le verra bientôt s'afficher chez toutes les grandes enseignes. Mais c'est seulement un moniteur vu que les normes de diffusion en TVHD n'étant pas tout à fait définies, il ne dispose d'un tuner que pour les émissions actuelles et le D2MAC. Il faudra attendre 1995 pour l'équiper du tuner TVHD. En attendant si vous l'achetez vous jouirez du format Cinémascope (large comme au cinéma) en D2MAC et d'un mode image "élargie" avec les émissions hertziennes. Ou alors l'image à son format normal avec dans la place supplémentaire à droite ou à gauche 4 PIP d'autres chaînes. Grâce à son électronique de haut niveau, on constate un gain de qualité d'image même en mode TV normal; on ne voit plus les lignes, les trames et les contours sont plus nets. Cinq prises Péritel au total. Prix de ce monstre de 97 cm: 35.000 francs !



MUSIQUE, MAESTRO...

Quelle est la différence entre Stos Maestro et Stos Maestro Plus? Le second est mieux. Pourquoi? Simplement parce que le "plus" est une cartouche permettant d'échantillonner ses propres sons, aisément retrafiquables et surtout réutilisables dans vos jeux en Stos. Mais alors, que deviennent ceux qui ont déjà le premier Stos Maestro, sans le plus (la cartouche)? Ils achètent simplement la cartouche au prix de 549 francs, ce qui évite de repayer la disquette Stos. Sinon, ceux qui n'ont ni l'un ni l'autre peuvent se procurer les deux d'un coup pour 799 francs. Chic alors !

GUARDIANS

Loriciel annonce la sortie de Guardians, un jeu de réflexe et de réflexion comme on les aime. Le joueur doit reconstruire le mur d'une pièce parallépipédique (cube, boîte à chaussures, etc.). Jusque là, rien de bien difficile mais pour notre plus grand plaisir, 1 à 3 triffids – bidules en forme de boule – rebondissent partout avec une seule idée en tête: s'échapper. Vous devez donc les en empêcher. Pour vous aider, d'énigmatiques personnages, les Guardians, vous proposent des options. Attention, certaines vous rendront service mais avec d'autres, ce sera encore plus dur. Pour ST, Amiga, PC/Compatibles et CPC. En vente sur terre début mai.



RECENTRAGE

Sur six labels distribués par la marque, Virgin va en laisser tomber trois: Melbourne House (c'est un des premiers éditeurs de jeux britannique, racheté par Virgin il y a quelques années, et dont le premier hit a été "The Hobbit" et le dernier, "Supremacy"), Mastertronic (la collection "budget" 8 bits de Virgin, qui disparaîtra dans moins de deux ans) et Magnetic Scrolls (là encore une boîte rachetée par Virgin il y a deux ans, dont le premier titre était "The Pawn", qui a été suivi de nombreux succès). Tous les programmes habituellement édités dans ces collections seront désormais sous l'étiquette Leisure Genius, 16-Blitz (pour les "budgets") et Virgin tout court. Il serait intéressant de savoir si l'équipe de Magnetic Scrolls adhère à cette idée, car on sait qu'ils avaient signé avec Virgin justement parce que ceux-ci leur promettaient de mettre leur marque en avant.

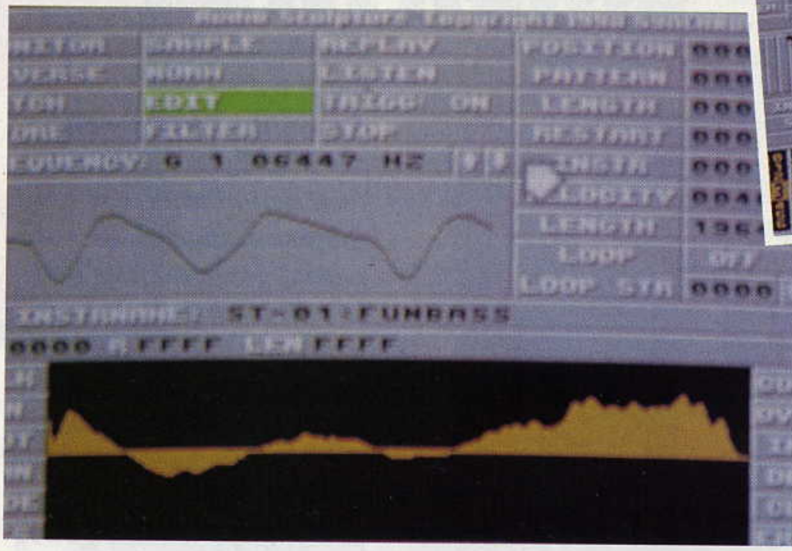
TOM AND THE GHOST

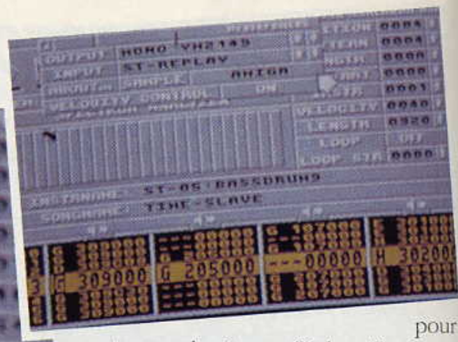
Bientôt sur PC, Tom and the Ghost est un jeu d'aventure/arcade édité par Blue Byte. Le héros, Tom, doit explorer un château en écosse. Un petit môme, genre affreux jojo, le suit pas à pas... tout du moins lorsque l'envie ne lui prend pas de faire des bêtises. Du coup, le joueur (ben oui, ça marche pas tout seul) doit diriger le personnage principal, et vu les fantômes qui se promènent, c'est pas



évident, mais de plus, il doit sans cesse s'occuper du mouflet. Ce n'est pas que ce dernier soit sans défense: armé d'une bate de baseball, il est capable de s'en sortir. Cependant, il faut lui trouver de quoi manger et lui donner son nounours lorsqu'il le réclame. Pour couronner le tout, lorsqu'il en a assez de marcher, il monte sur le dos du joueur; en plein combat, c'est assez surprenant. Très bien animé, le logiciel bénéficie d'un graphisme mignon comme tout. En ce qui concerne le son, la préversion n'était pas encore équipée des drivers adéquats mais a priori, ça devrait être compatible Adlib et compagnie.

AUDIO SCULPTURE





Et encore un programme édité par Expose Software. Je fiche mon billet qu'ils seront très très connus d'ici peu, tant leurs produits sont géniaux. Soyons clair, je n'ai pas l'honneur de les connaître, je n'y tiens pas plus que ça, d'ailleurs. Simplement, ça fait plaisir de voir un nouvel éditeur aussi balaise. Déjà, le logiciel est beau. Pour le même prix, c'est sympa. De plus, Audio Sculpture porte bien son nom, vu qu'il dispose de tous les outils nécessaires au trifouillage de sons. Ces derniers, qui peuvent être importés des cartes les plus connues, peuvent aussi provenir d'un Amiga. Bon plan, le logiciel est équipé d'un oscilloscope et d'un mini-analyseur de bande permettant de s'arranger au mieux avec les échantillons. Truc du mois: pour trouver la vitesse d'échantillonnage, doubler toujours la fréquence la plus haute. Par exemple, un coup de caisse claire à 8 Khz devra être échantillonné – idéalement – à 16 Khz. Le programme est aussi équipé d'un filtre très puissant et surtout très balaise. Je ne sais pas qui a pondu l'algo mais ça vous nettoie un sample un peu crade en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. A part ça, on retrouve aussi les fonctions permettant de faire un looping et un éditeur graphique bien puissant. J'ai particulièrement apprécié le réglage de la vitesse configuré note par note. De plus, un éditeur permet aussi de créer ses morceaux de musique sur 4 voix. Voilà, quand vous saurez que le programmeur a dédié ce logiciel à Sofia (je fais passer) vous en saurez autant que moi.

TWIN WORLD

Bien connu des possesseurs de ST et d'Amiga, Twin World, édité par Blue Byte, arrive à grands pas sur PC. Toujours aussi joli, ce logiciel va vous permettre de partir à la recherche de cristaux magiques dans un monde féerique peuplé de licornes bleues et de monstres étranges. Jeu de plate-forme évolué, Twin World est en fait un redoutable Arcade/aventure comportant des dizaines de tableaux. Pour avancer, le joueur doit trouver des clefs lui permettant de passer dans d'autres mondes. Bon plan, il peut toutefois se passer d'une clef mais il lui en coûte une vie. Bref, au joueur de décider s'il préfère rebrousser chemin ou pas. Le personnage, un petit gnome sympa comme tout se défend au moyen de boules de feu magiques. Certaines vont tout droit, d'autres montent, descendent. Bref, il s'agit de choisir la bonne arme au bon moment. Assez éloigné de l'environnement PC habituel, Twin World vous permettra de vous détendre agréablement entre votre simulateur de prédilection et ce merveilleux jeu d'aventure en 32 disquettes que vous avez commencé l'année dernière.



COMPILE OU FACE

US Gold pousse la gentillesse jusqu'à nous servir deux compiles bien fraîches, une première sur CPC, "System 3 Pack", qui comprendra les jeux Vendetta, Myth, Tusker et IK+; et une seconde sur ST, Amiga, PC et CPC, "Super Sim Pack", qui comprendra les softs Italy 90, Snowstrike, Heavy Metal, et Turbo Out Run.



MARCHE MOURANT, MARCHE VIVANT

Il est intéressant de regarder les ventes de logiciels en Angleterre, machine par machine. Les ventes sur Spectrum représentent 21% du marché des jeux. Viennent ensuite les ventes sur Amiga (un peu moins de 21%), puis C64 (19%), ST (12%) et Amstrad (10%), les consoles se partageant les 17% restants. Les marchés Spectrum et C64, ayant pratiquement disparu en France (oui, les C64istes, on sait que vous êtes encore vivants, mais admettez que vous êtes en voie de disparition dans les circuits commerciaux traditionnels), totalisent là-bas 40% à eux deux!

SON SHU SI

PREVIEW

ST

Son Shu Si, programmé par l'auteur de Krypton Egg, est un jeu d'arcade/plateformes disposant de sprites d'une taille respectable, c'est-à-dire propres à imposer le respect. Y a pas mal de niveaux, et on peut se promener dans une forêt, un temple, un château, tout ça. Sur Amiga, c'est en une VBL (Vertical Blank Line) et sur ST, c'est en 25 images/seconde. Dans le genre, c'est assez coloré et le graphisme est clean. Ça veut dire qu'il y a beaucoup de trucs à l'écran mais que les trucs en question sont facilement identifiables. En plus, le son sera digit. Prochainement sur vos écrans, édité par Expose Software. Beau et rapide et voilà.















FUN SCHOOL 3

Les enfants anglais sont très intelligents. Les enfants des programmeurs anglais sont des génies. Ou alors je ne comprends plus rien. Fun School 3 est une collection de logiciels éducatifs sur ST et Amiga édité par Database Software. Trois programmes, respectivement destinés aux moins de 5 ans, 5/7 ans et enfin plus de 7 ans m'ont littéralement laissé pantois. Le premier, pour les tout petits, parce qu'il est plutôt bien conçu: dessins mignons comme tout, sons amusants. Pas grand chose à redire. Certes, les parents devront rester à côté puisque ce qu'apprend le logiciel s'adresse a priori à des jeunes enfants n'ayant pas le niveau suffisant pour utiliser une souris. Par exemple, l'épreuve destinée à reconnaître les formes, est très bien réalisée. On doit cliquer sur les paires de formes de même couleur affichées à l'écran. Problème, pour choisir la forme à cliquer, il faut utiliser le bouton droit et pour valider, le gauche. Un môme de 5 ans (tout du moins un français dont les parents ne sont pas programmeurs) ne peut pas réussir ce genre de manipulation si, par ailleurs, il ne fait pas la différence entre un carré rouge et un rond blanc. Mais bon, admettons que les parents soient à côté. Le second éducatif, destiné aux 5/7 ans, est, lui, plus ambitieux, mais là aussi, quelques exercices m'interrogent. Tenez, le cours d'électricité: on voit un circuit électrique comportant une erreur. Le môme doit trouver tout seul qu'il faut remplacer l'interrupteur ouvert par un cube de cuivre! Bon, là aussi, faudra que maman ou papa reste à côté. Enfin, il y a l'éducatif pour les plus de 7 ans. On y trouve des maths interplanétaires. Après le coup de l'électricité, je me suis dit: bon, les petits anglais apprennent la mécanique quantique en cours préparatoire, c'est pour ça qu'un aussi petit pays réussit à mettre sa zone dans le marché commun. En fait, non, il s'agit juste de calcul, sauf que les additions se promènent sur un ciel étoilé. Reste le plus beau, un cours d'infographie. En fait, il s'agit simplement d'un utilitaire de dessin mâtiné de Logo qui permet de demander à l'ordinateur de dessiner, par exemple, une spirale carrée avec un pas de 10. houla! Vous me direz, on peut aussi utiliser un mode automatique. Ils appellent ça des macros. Vous pensez qu'un môme de dix ans est capable de comprendre ce qu'est une macro-commande et d'aller la charger? Admettons que les parents soient à côté. Et moi qui croyait que les éducatifs étaient fait pour que les mômes se tiennent tranquilles sans qu'on ait besoin de les surveiller.



EXPOSE !

A chaque fois que je vois une démo sur micro, je me dis: quel dommage que ces gars-là passent autant de temps à insulter le groupe concurrent et à mitonner un scrolling en 1025 couleurs (overscan 3D à 97 images/seconde) pour marquer "We are proud to present" alors qu'ils feraient bien mieux de faire des jeux.

Yep! Figurez-vous que justement, un nouvel éditeur a décidé d'engager ce genre de phénomènes afin de créer des jeux originaux, techniquement balaises et n'en doutons pas indéplombables. Ils s'appellent Expose Software et s'il n'y a pas de courant d'air dans les locaux, vous devriez trouver, ça et là, des previews de leur produits, égayant les news, comme autant de cerises posées sur un gâteau déjà fort appétissant. C'est comme je vous le dis.

N'empêche, c'est assez rare de voir un nouvel éditeur débouler avec autant de logiciels (apparemment superbes) en cours de finalisation. Ben au moins, on sera pas obligé de pleurer pour avoir des démos, je crois.



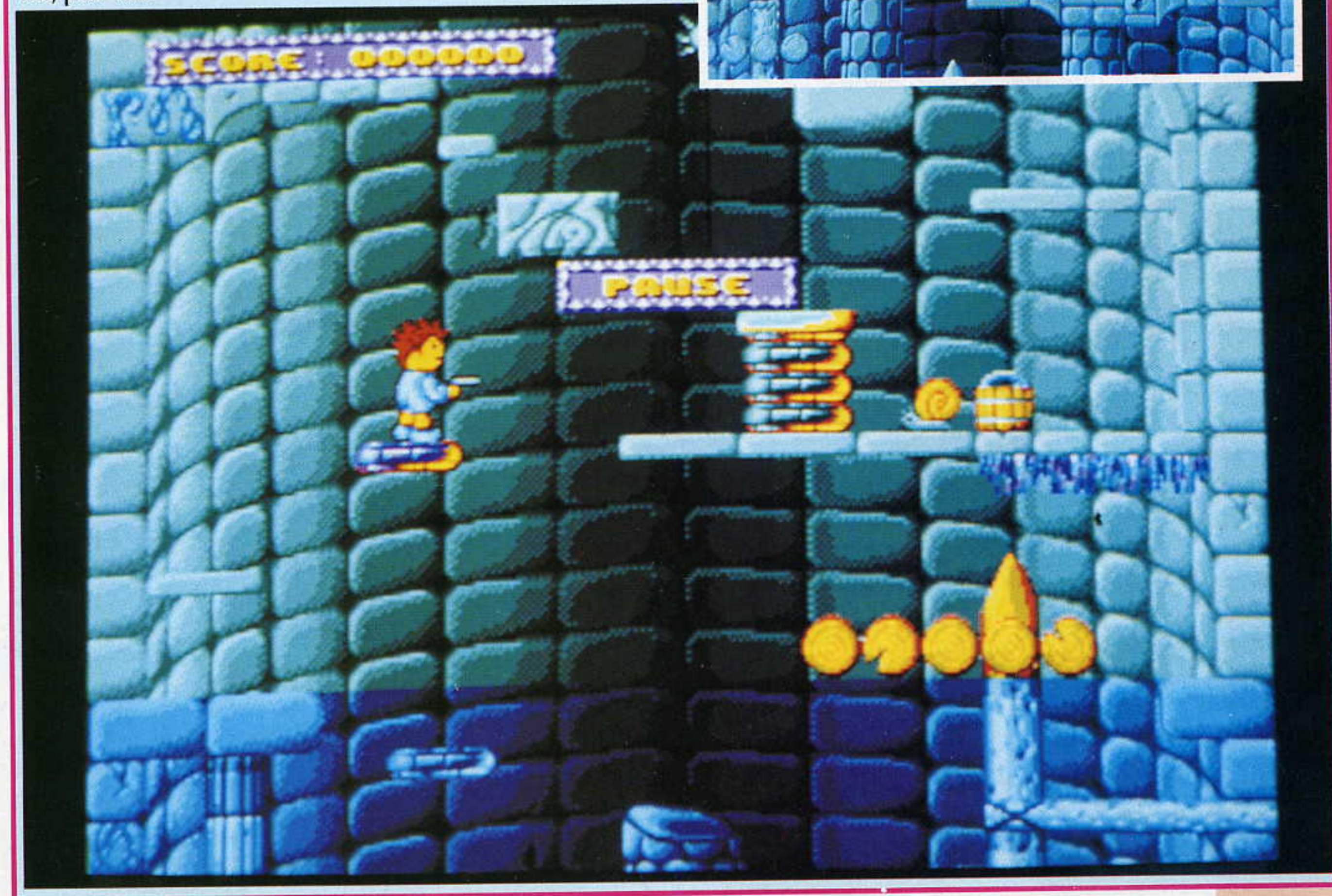
PREVIEW

ST

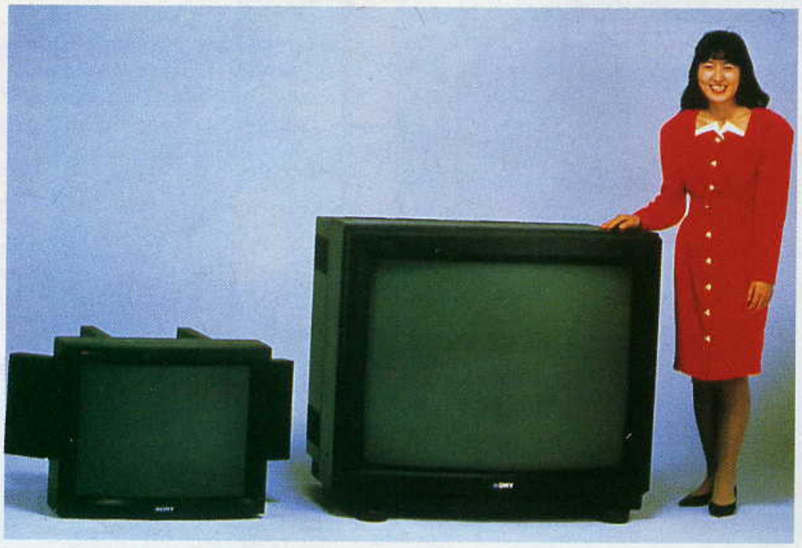
NO BUDDIE'S LAND



IL PLEUT. C'est comme ça que le jeu pourrait s'appeler. En fait, ça s'appelle No Buddies'Land et c'est programmé par Thunder Development pour le compte d'Expose Software. C'est l'histoire d'un petit bonhomme qui doit détruire un sorcier. Pour cela, Bud (le petit bonhomme), doit monter en haut d'une tour (celle du jeu) afin de détruire le sorcier (le sorcier). Manque de pot, ce crétin lui balance des litres et des litres de flotte aussi, Bud doitmonter sans cesse pour échapper à la noyade. Tenez, c'est comme une épreuve de Shaolin: le niveau monte sans cesse et Bud est submergé. On voit des bulles et bud fait blurb. Répétez la phrase précédente de plus en plus vite, pour voir.



C'EST MOI LE PLUS GRAND



Le Sony KX 45 ED-1, téléviseur à la référence bien barbare, est tout bonnement le plus grand écran à tube existant! 45 pouces, soit à peu près 114 cm de diagonale, excusez du peu. C'est le plus gros téléviseur existant utilisant un tube cathodique, et surtout un tube ayant une définition très fine, proportionnellement aussi fine que sur le moniteur de l'Amiga (le 1084S construit par Philips, une référence dans le genre). Et comme bien sûr il n'existe pas de moniteurs de cette taille, c'est déjà un record en soi! Surtout pour ceux qui veulent y brancher leur micro, console ou leur matériel vidéo: à part les prises Cinch et Péritel, il dispose de trois entrées Y/C pour appareil S-VHS ou mieux, HI-8 (8mm Hi Band) et ce que ce soit en PAL, Secam ou NTSC et RVB analogique ou digital (analogique c'est pour tous les micros et consoles, digital c'est pour les PC). Il dispose aussi d'un double balayage un peu spécial puisqu'il transforme une image vidéo entrelacée en non-entrelacée (comme le ferait un Genlock) éliminant du même coup le "flicking", le scintillement de l'image souvent perçu à la télé particulièrement quand du blanc et du noir se côtoient mais aussi lors de l'utilisation des modes haute-résolution de certains micros; Amiga, TT d'Atari ou Archimèdes. Autre avantage, on ne distingue plus les lignes horizontales de l'image. Ça donne comme un PC VGA, presque. Le son non plus n'a pas été oublié; Stéréo, Surround, effet spatial, Woofer pour les basses... La totale, quoi!

Les dimensions du monstre sont de 1050 mm de longueur pour 925 mm de hauteur et 767 mm de profondeur. Son poids ne le met pas à la portée de tous les planchers: 200 kg!

Vu pour la première fois au Consumer Electronics Show de Chicago en 1989, dans sa version Monitor professionnel PVM 4300 (qui ne pouvait pas recevoir d'émissions de TV) ce téléviseur est depuis commercialisé au Japon, bien sûr, mais aussi chez les Amerloques. Il a été présenté en septembre dernier à Sony World au Palais des Congrès de Paris. D'après Sony France, il devrait – un jour – arriver en France, mais il faudra compter entre deux à cinq ans pour que ça soit effectif. Et encore, rien n'est sûr. Le vague le plus complet, quoi.

Prix lors de sa sortie aux US: 40.000 dollars (un peu moins de 200.000 francs) et c'est pas un poisson d'avril!

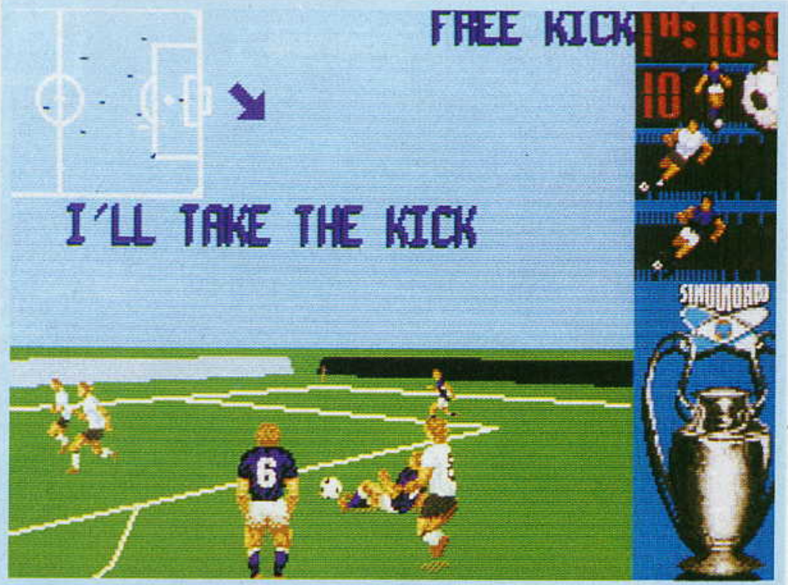
La TV de 72 cm – c'est-à-dire 29 pouces – placé à côté est juste là pour donner l'échelle (peut-être pas pour grimper dessus! ah ah!).

La jolie Japonaise? Ah non, elle n'est pas à vendre. Dommage, hein?

GOLDOBOY



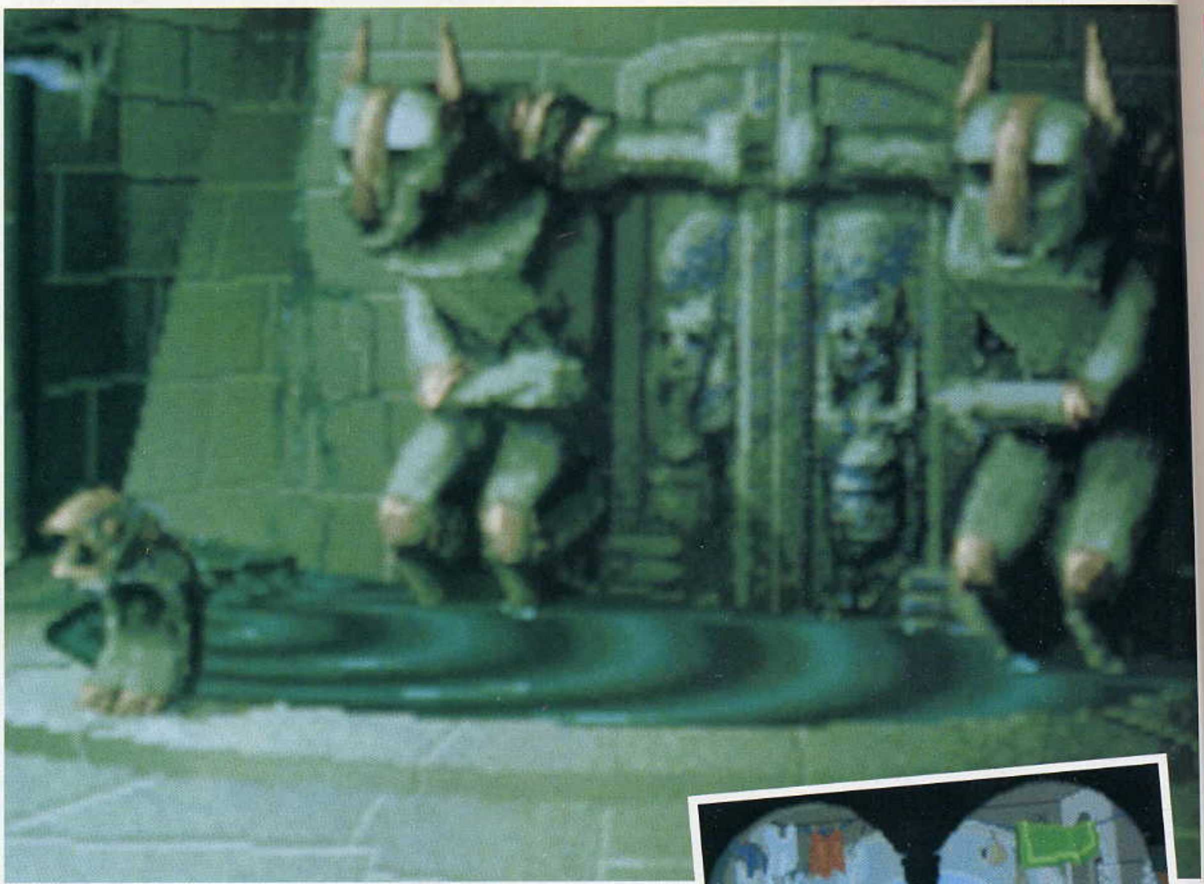
Juste une photo pour rigoler un peu: c'est la Gameboy équipée d'une loupe, d'un machin lumineux pour mieux voir et d'un ampli stéréo. Oui, ça ressemble à un transformer, c'est pas mal. Mais on perd un peu le côté pratique et transportable de la chose, non ? Vous vous voyez avec ça en cours ? Vous êtes repéré tout de suite !



I PLAY 3D SOCCER

Voilà enfin un jeu de foot ayant un point de vue réaliste. Au lieu de voir le terrain du dessus, ou de côté, vous le voyez des yeux d'un joueur (selon celui que vous incarnez). Le terrain est en 3D vectorielle alors que les joueurs et le ballon sont en 3D dessinée. Une option intéressante permet de choisir entre la vitesse et le réalisme: soit les graphismes seront un peu simplistes et le jeu ira plus vite, soit ils seront détaillés et le jeu sera un peu plus lent, soit vous choisissez le moyen terme. De plus, il est possible de jouer à deux, et on sait à quel point c'est important pour un jeu de foot. Réalisé par Simulmondo, I Play 3D Soccer devrait sortir le mois prochain sur ST, Amiga, PC et C64.


'NAM
★1965~1975★
TM
La guerre du Vietnam fut un désastre fort coûteux pour les Etats-Unis .....
Pouvez-vous – en vous servant de ressources identiques – remanier l'histoire et gagner la guerre que les Etats-Unis ont perdue .... ?
En qualité de Président, vous devez maintenir un équilibre entre les objectifs militaires et l'opinion publique chez vous. A vous de décider si vous voulez être faucon ou colombe .....
Le but recherché: réussir là où les Américains ont échoué: il faut empêcher que le Vietnam du Sud ne tombe entre les mains des guérilleros du Viet cong ....
'Nam est l'aboutissement de quatre années d'une recherche poussée de Matthew Stibbe, l'auteur de Imperium, si bien reçu ....
" 'Nam est d'une exactitude sans pareil ... (et) est certainement parmi les meilleurs wargames. "' CU Amiga Screenstar 90%
Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Publie par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224
Disponibile sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
DOMARK
Kompong Cham
Iron Triangle
Tay Ninh
Bien Hoa
Tan Son Nhut
Di An
Phan Thiet
Department of the Army United States of America
Return to main screen
January 1964 Paused
SOUTH CHINA SEA





INDIANA JONES 4

Il est de retour, il sait toujours se servir de son fouet. Youpi, LucasFilm Games annonce la sortie du jeu d'aventure Indiana Jones and the Fate of Atlantis. C'est beau, superbement animé. La version PC tourne en VGA 256 couleurs et la bande son compatible Adlib est une merveille. Dommage, il faudra encore attendre quelques mois.

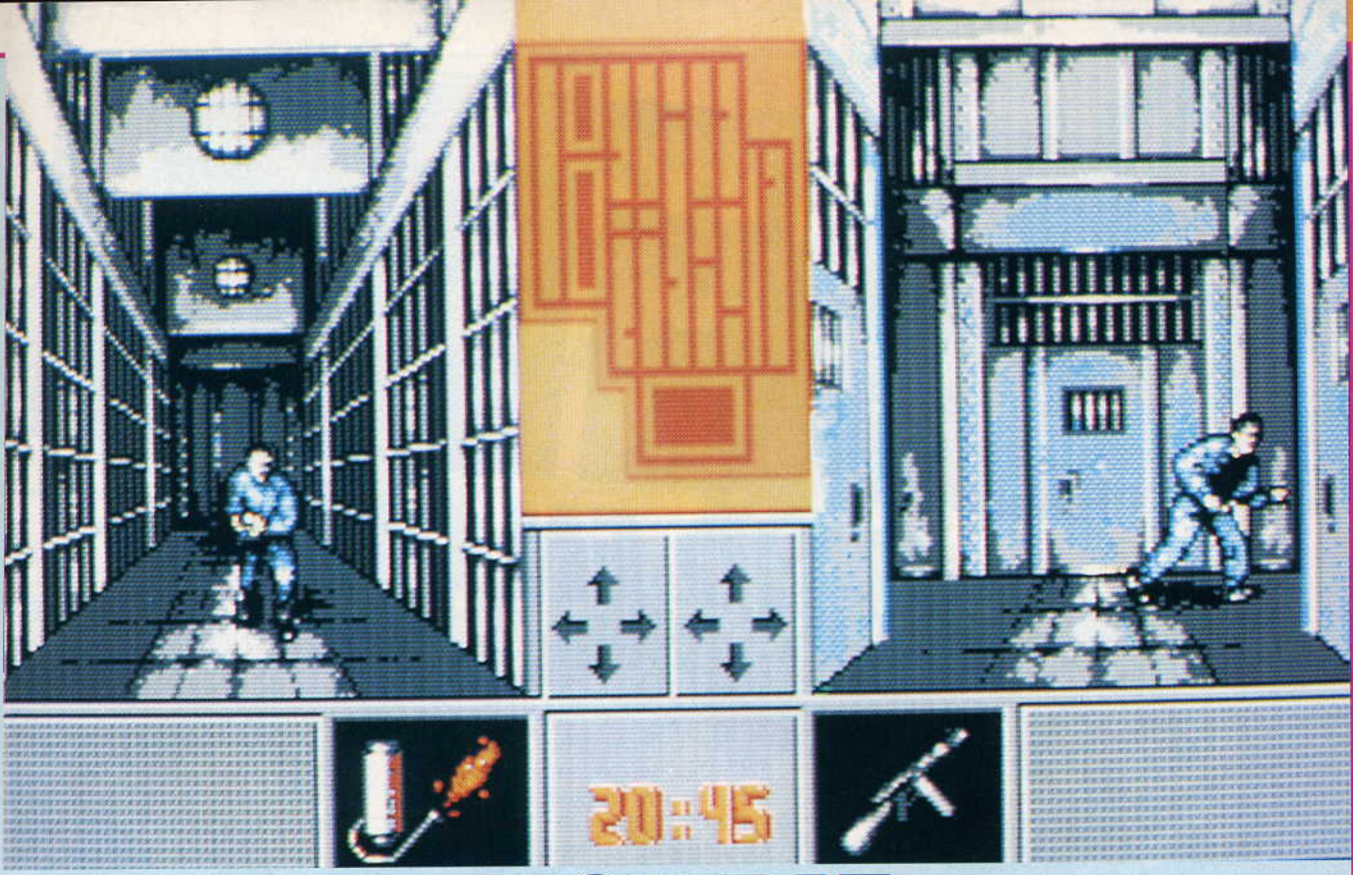
Activision allait très mal depuis pas mal de temps. Cette société américaine a été rachetée il y a peu par Disc Company, qui vient d'annoncer récemment la fermeture de la filiale britannique. Désormais, tous les produits Activision seront gêrés par Disc Company, dont le siège social pour la filiale européenne est à Paris. But avoué: ne publier que pour PC, Amiga et consoles, en laissant tomber les 8 bits et le ST.

VECTOR HOVER HAWK

En deux mots, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Cela étant dit, et les amateurs d'échecs et autres prises de tête étant partis, détaillons: Vector Hover Hawk, d'Impulze, est un jeu en 3D vectorielle dans lequel vous dirigez un Hover Hawk, une sorte de véhicule équipé d'un détecteur de chaleur, d'une réserve de bombes à fragmentation et d'un bouclier, chargé de détruire tout ce qui bouge, sans complexes et surtout sans prétexte inutile. Le maniement s'effectue à la souris, le jeu est rapide, il sort en avril ou en mai sur ST et Amiga, et on vous en reparlera plus le mois prochain.

TOUS LES QUINZE JOURS, UNE GAMEBOY A GAGNER SUR 3615 JOYSTICK





ALCATRAZ

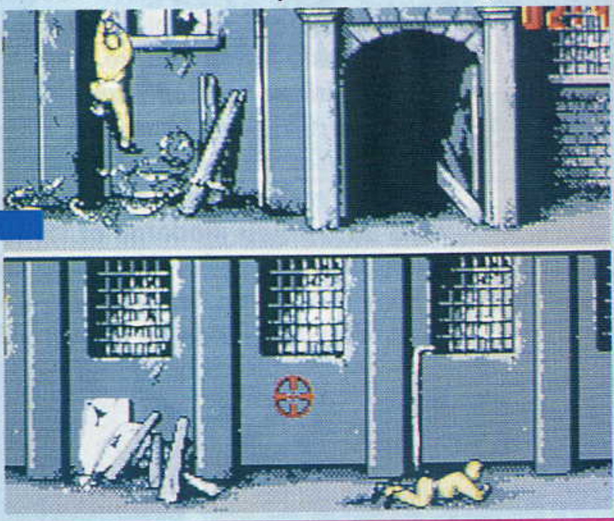
PREVIEW ST

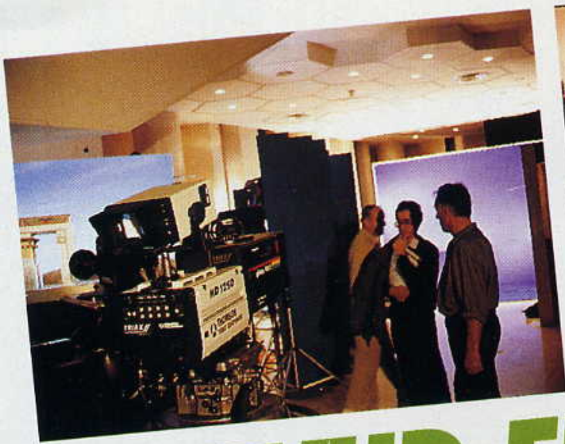
Infogrames reprend la formule de Opération Jupiter, déplace l'action, change la mission, et le résultat final, qui n'arrivera que le mois prochain, est Alcatraz. Un gros bonnet de la drogue, Miguel Tardiez, s'est réfugié sur l'île d'Alcatraz, qui ne sert plus de prison depuis le tremblement de terre de San Francisco en 1989. Il ne se contente pas de se cacher dans ces lieux, mais transforme la prison en laboratoire et en réserve de drogue, le tout donnant une des plaques tournantes les plus importantes de la planète.

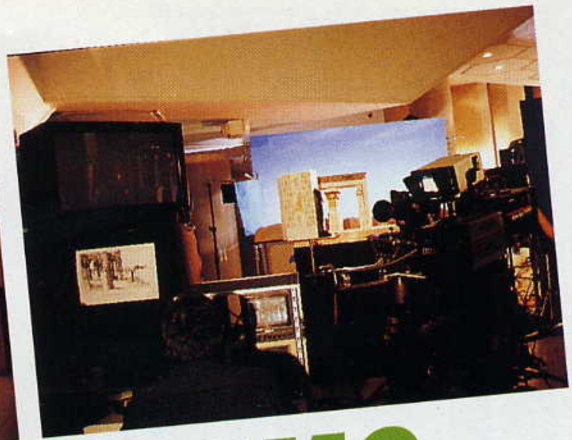
Vous devrez organiser une opération-commando, arriver sur l'île en deltaplane, placer des tireurs d'élite, infiltrer d'autres hommes qui devront détruire les réserves, et tuer ces méchants marchands de malheur pour jeunes américains.

Photos sur ST. Bientôt disponible sur ST et Amiga.









TVHD EN DEMO

l'occasion d'Imagina, on a pu voir une nouvelle fois des démonstrations de la future TVHD et de ses possibilités d'effets spéciaux. France Télécom avec l'aide du car régie de BTS (Broadcast Televison Systems, filiale commune de Philips et de Bosch pour les équipements vidéo professionnels), proposait une sélection de films d'images de synthèse – tant qu'on y était – et d'émissions diverses en Télévision Haute Définition, le tout projeté sur grand écran dans une salle obscure... Superbe! Un avant-goût de ce qui nous attend pour 1995, avec le double de lignes horizontales de la TV actuelle; 1250 au lieu de 625 lignes horizontales avec en plus des écrans de type Cinémascope. Un peu plus loin, Thomson Vidéo Equipement et l'INA faisaient les premières démonstrations de trucages en TVHD: une caméra dirigée par ordinateur faisait un travelling sur un paysage d'Egypte recréé par maquettes. Avec l'éclairage on faisait croire à un lever du soleil. Grâce aux effets spéciaux numériques, il suffit de filmer les acteurs sur un fond bleu (technique de trucage vidéo classique) et l'on peut ensuite les superposer au décor de la maquette en leur rajoutant des ombres. Avec les techniques de masquage, on peut tout aussi facilement les faire passer derrière un monument faisant partie du décor. Ces techniques existaient déjà en vidéo traditionnelle, la grande révolution de la TVHD étant le réalisme qu'apportent ces trucages qui en plus sont réalisés en temps réel. On ne dirait pas comme ça, mais si on ne sait pas que c'est un trucage il est difficile de s'apercevoir que tout a été tourné en studio et que personne n'a mis les pieds en Egypte.

LARRY III SPEAKS FRENCH

Pour fêter l'arrivée de Leisure Suit Larry III en français, sur PC, soft incontournable et magnifique, Ubi Soft organisait une présentation de presse où l'on avait la chance de jouer à cette version, en avant-première, et en compagnie de membres de Sierra-on-Line. Le résultat est, comme avec Monkey Island version française, d'une qualité parfaite. Le jeu ne perd rien en jouabilité, c'est exactement le même, mais l'ensemble des gags et des jeux de mots présents dans la version US ont été remis dans cette version, le tout dans un français moderne et vivant.

Maintenez que la barrière de la langue a disparu, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas jouer les dragueurs sur le retour à l'aide de la souris de votre PC.

F1 GP CIRCUITS

Décidément, les fanas de course automobile sont gâtés, ces temps-ci. Voici F1 G.P. Circuits, d'Idea, un éditeur italien. Comme d'habitude, vous avez le choix entre plusieurs circuits, vous pouvez personnaliser votre Formule Un en rajoutant des pneus, un moteur et des freins plus performants, lutter contre 20 adversaires gérés par l'ordinateur et faire des essais avant la course. La sortie est prévue sur Amiga, ST et C64. On vous en dira plus le mois prochain.





LA COLLECTION DES MORDUS!



PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !



à partir de 2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.



690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX : 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000, ☐ les cartouches AMSTRAD.

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Ville : ____________________

Code postal : |_|_|_|_|_|

Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

A DOS DE DRAGON, LA VIE EST BON





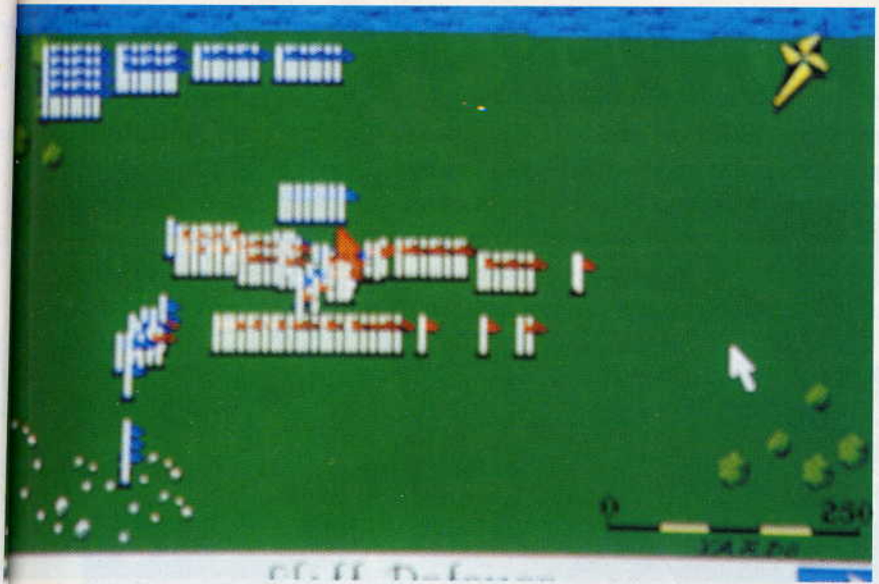
Une coutume idiote mais tenace est ancrée dans les têtes des habitants de Manhur: tous les 10 ans, le roi et les chevaliers prétendants s'affrontent, et le survivant devient le nouveau roi. Pour dix ans. Vous êtes l'un de ces chevaliers, et comme tous les autres, vous dragonnez un dragon, et vous devez vous frayer un chemin parmi les cavernes, les labyrinthes, tout en explosant tous les monstres que vous rencontrerez sur votre chemin. Puis, vous tomberez sur l'un des chevaliers, il faudra le vaincre; les vaincre tous d'ailleurs; et le roi aussi.

Beaucoup d'ennemis, plusieurs niveaux, des mondes différents et des graphismes qui semblent prometteurs, c'est Dragon Fighter, c'est sur Amiga, c'est édité par Idea, et ça sort en avril, et c'est tout, vraiment.



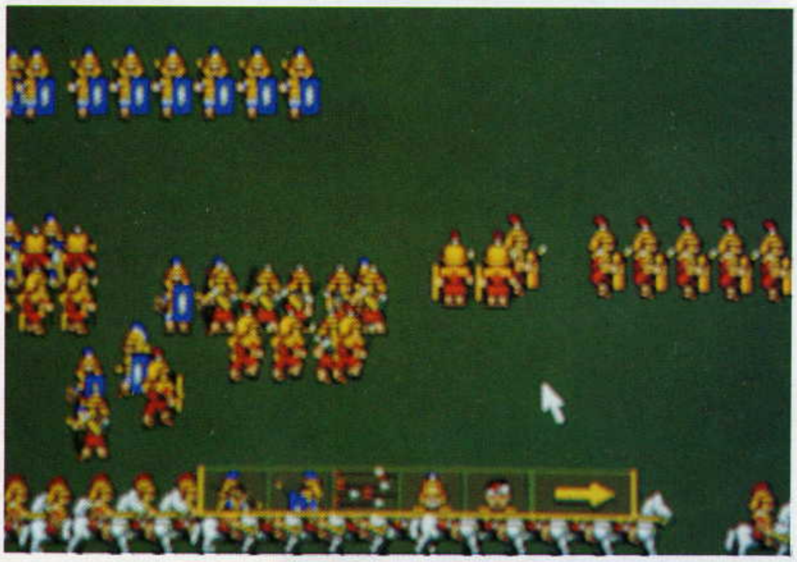
HYPER-IMAGES ?

Encore un nouveau terme un peu barbare pour quelque chose d'assez simple. Les hyper-images sont un mélange d'images de synthèse et de réalité virtuelle couplée à l'emploi d'un équipement interactif: un casque de visualisation à écran LCD et des gants avec senseurs permettant d'entrer dans l'image et de la manipuler comme si elle était palpable. Parmi les derniers développements de l'ESA (l'Agence Spatiale Européenne) dans ce domaine, la simulation au sol des conditions de vie des cosmonautes recréée en partie grâce à des images hyper-réalistes. La synthèse est ici utilisée pour concevoir des interfaces graphiques hommme/machine plus conviviales comme des panneaux virtuels en 2D superposés à des images 3D. Tout ce qui peut servir pour faire de la télémanipulation à distance via des bras mécaniques lorsqu'on est en orbite et qu'il n'est pas question de se déplacer physiquement. Mais les hyper-images servent aussi à des fins moins scientifiques, comme c'est le cas avec McDonnell Douglas Aircrafts. Ils ont récemment exposé les bases de développement de leurs postes de pilotage du futur pour avion de combat. Avec les événements actuels, la crise du Golfe et tout ce qui en découle, c'est on ne peut plus d'actualité. Quoi qu'il en soit, chez McDonnell ils sont en train de concevoir de nouveaux systèmes de visualisation qui risquent bien de transformer radicalement la façon de piloter des As de l'aviation. Ainsi les avions de la prochaine génération seront-ils équipés de grands écrans plats tactiles affichant simultanément la plupart des informations nécessaires pendant le vol. Mais ce n'est pas tout, car le but ultime de ces cockpits nouvelle génération sera de faire disparaître le pilotage "à vue" pour le remplacer par un pilotage plus précis puisque basé sur les instruments, ca-

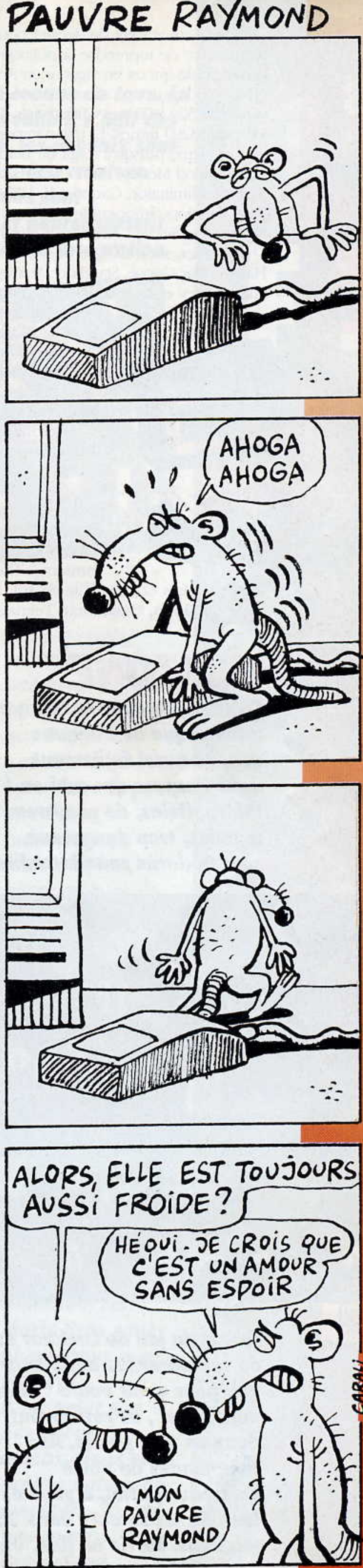


COHORTS

Et si vous vous mettiez au wargame ? Grâce à Impressions, c'est possible. Cohorts est en effet un wargame beau comme tout et très agréable à jouer. Les scènes, vues en gros plan, sont animées. Pour une fois, son et graphisme sont très attrayants. Vous pourrez jouer 20 scénarios durant chacun 2 heures en moyenne. C'est sur ST, Amiga et bientôt d'autres standards.



pable grâce à l'image de synthèse de compléter les vides d'informations du monde réel pour les substituer par des images informatiques, fruit de la synthèse des données perçues par les différents capteurs surpuissants de l'appareil, du radar à l'imagerie infrarouge en passant par les caméras vidéo. Chaque pilote sera équipé d'un casque HMDS (Helmet Mounted Display and Sight, collimateur de pilotage) qui lui permettra par exemple d'ajuster son tir simplement en fixant l'objectif des yeux. Que de belles guerres en perspective! Oui, car ce n'est pas la dernière invention au service d'un jeu vidéo ou d'un film, mais bien la réalité. Et comme souvent des recherches basées sur des principes similaires servent des buts opposés: le Lehrsuhl fur Meestechnik d'Allemagne travaille en effet sur un système de chirurgie assistée par ordinateur qui se sert de plusieurs sources de rayons infrarouges montés sur le manche d'instruments chirurgicaux pour obtenir sans contact la visualisation de l'orientation de l'instrument par rapport à la partie à opérer. Ce système est plus particulièrement utile lorsqu'il s'agit de micro chirurgie ou d'opérations sur le crâne. En se référant à l'écran on peut savoir précisément la position de l'instrument pendant toute la durée de l'opération; plus de risques de fausses manœuvres. Alors, ces nouvelles images, utiles ou pas?



Retrouvez Carali dans le PSIKOPAT. En vente chez votre marchand de journaux.

news previews

POWER PAQUES

Atari France vient de décider pour la première de reprendre la politique commerciale qui est en vigueur en Angleterre depuis plusieurs années: vendre le 520 STE avec 20 logiciels de jeu pour 3290 francs. Et pas n'importe quels jeux, puisqu'il s'agit de Black Lamp, Blood Money, Bomb Jack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Ikari Warriors, Impossible Mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Outrun, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starray, Super Huey et Xenon. Pas mal, non? Il y en a de très bons dans le tas. Ce n'est pas tout: le 1040 bénéficie aussi d'une promotion, puisqu'il est désormais distribué avec le fameux Atari Bag à 3990 francs. Et que contient-il, cette année, le bag? Il contient Dali Light, Anglais Collège, Clé de sol, le basic Omikron, Graal Text, Teenage Ninja Hero Boujenah Turtles et enfin un kit de téléchargement. Il faut dire qu'Atari a de bonnes raisons d'être agressif: malgré un parc de machines confortable, son image est moins bonne en ce moment que Commodore. Réussiront-ils à renverser la pression?

ATARI 1040 "BAG"





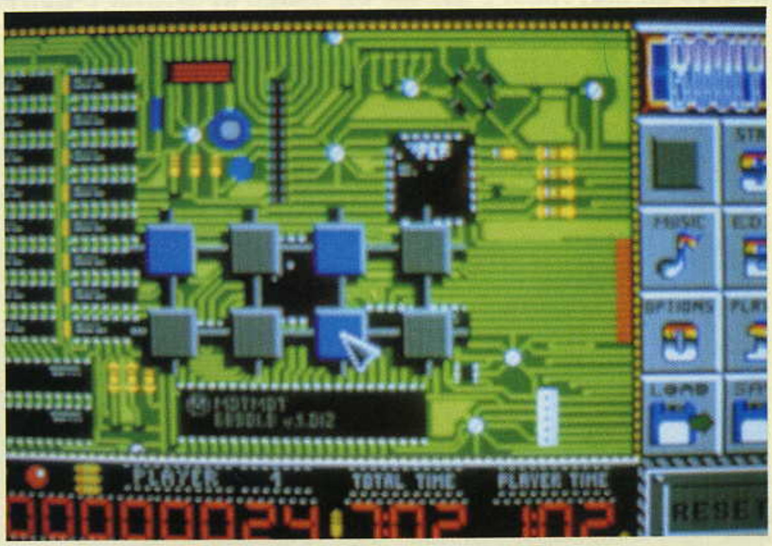
ATARI 520 STE ET LE POWER PACK

OUTZONE

Ça se passe dans le futur, à une époque où l'homme voyage aussi facilement dans l'espace que moi en métro. Hélas, de nombreux mondes, trop dangereux, sont déclarés zone interdite.

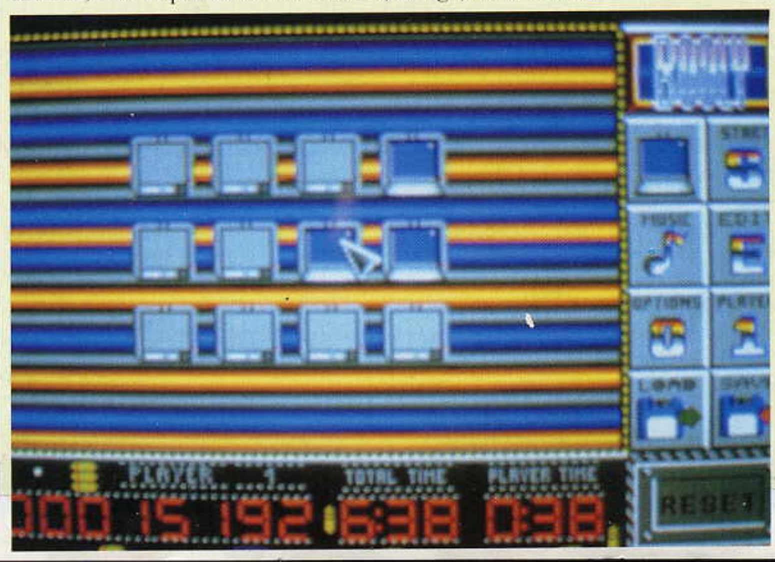


Le but du jeu de Lankhor est de récupérer les audacieux qui, pour avoir voulu "skier hors piste", se retrouvent dans un sale pétrin. Aux commandes de votre vaisseau spatial, à vous de leur porter secours dans 28 missions. Sortie en juin. On en reparlera.



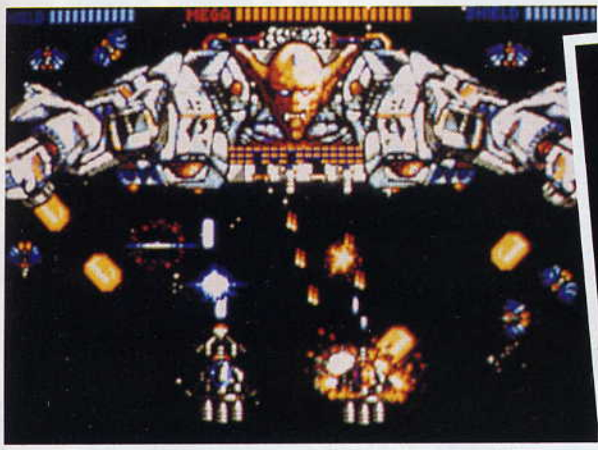
BOOLY

Tout le monde cherche encore à cloner non pas Tetris, mais son succès. Loriciel y va de son jeu de réflexion: dans Booly, il faut faire pivoter des formes qui changent de couleur, afin d'harmoniser toutes les formes entre elles. Il y a plus de cent tableaux et on peut y jouer à quatre (comme Danielatre). Sortie prévue en mai sur ST, Amiga, CPC et PC...



MEGAPHOENIX

Il est inutile de vous présenter Noslet-2, la colonie terrestre bien connue de tous. En revanche, vous ne connaissez peut-être pas les aliens qui l'ont envahi: il s'agit des célèbres et terribles phoenix. Comme vous le savez certainement, les phoenix sont des oiseaux métalliques issus d'œufs pondus par le megaphoenix, une créature monstrueuse. Heureusement, plus vous tuez d'œufs, plus vos armes sont puissantes. Et heureusement aussi, vous pouvez y jouer à deux. Et heureusement encore, Megaphoenix sort en mai sur toutes les machines chez Digital Integration.





MICROPROSE GAMES

C'est le nom de la filiale de Microprose Software s'occupant exclusivement des jeux d'Arcade, et qui comme on vous l'avait annoncé développait la version simulateur de F-15 Strike Eagle. Eh bien elle est enfin finie et elle est arrivée en France! Voici le superbe meuble qui va s'afficher dans toutes les salles de jeux un peu friquées d'ici les prochains mois. On peut dire que le jeu est vraiment fantastique, alliant la vraie simulation à l'Arcade pure et dure. La qualité de la définition fait penser à du VGA ou Super-VGA mais avec une animation bien plus fluide que ne pourrait la produire le plus gonflé des PC! On vous prépare un dossier spécial sur Microprose Games pour le prochain numéro.





F15- STRIKE EAGLE

Lemmings I n'a pas encore eu le temps de refroidir que Psygnosis annonce déjà Lemmings II, pour une date indéterminée mais que les observateurs sagaces s'accordent à prédire aux alentours de Noël. Et Lemmings I sort en septembre en jeu d'arcade, et en octobre sur la plupart des consoles (à l'exception de la GX4000).

Selon une étude menée par Nintendo, les Mario Bros sont plus connus que Mickey. A tel point que des parcs d'attractions sont prévus autour des frères Mario, un peu comme Disneyland...

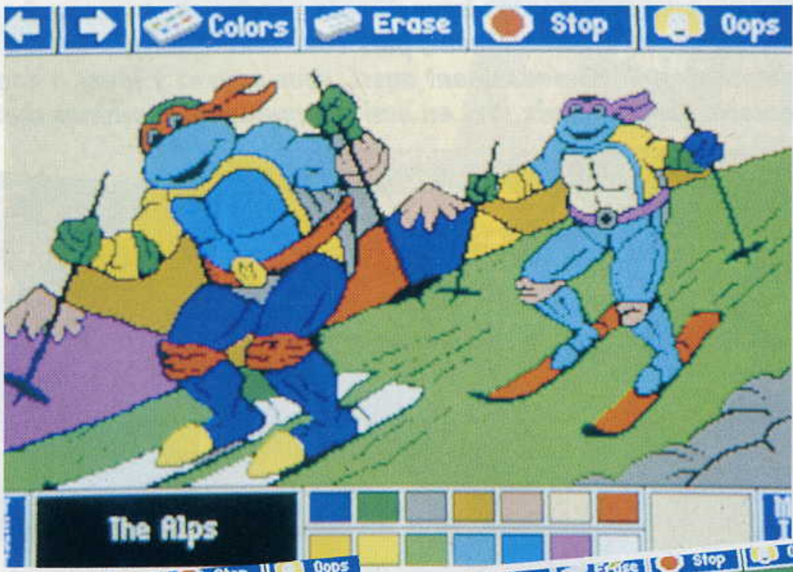
LE TOUR DU MONDE DES GRENOUILLES NINJA JAUNES

Votre petite sœur prend des cornflakes Tortues Ninja tous les matins, le fils de votre voisin de pallier ne sort pas sans son T-Shirt Tortues Ninja, votre petit cousin a fini l'album Panini des Tortues Ninja deux fois, et à la maison, le magnétoscope ne fonctionne pas sans diffuser la série entière des dessins animés Tortues Ninja.

Mais le cauchemar n'est pas fini.

Un nouveau logiciel mettant en scène les trop célèbres bestioles carapaçonnées vient de sortir sur ST, et sera bientôt disponible sur Amiga, CPC, PC et C64. Destiné aux plus jeunes d'entre vous, il consiste en un programme de coloriage de nombreuses scènes, de par le monde, des Tortues en vacances.

Teenage Mutant Hero Turtles World Tour, distribution Ubi Soft.









HUMOUR

Yahoga! Carali vient de sortir un album parlant d'un registre que nous connaissons bien: la micro. On suit avec délectation les aventures de René Flapahoga et ses problèmes avec les meufs, le bordel de sa chambre, son entourage... Bref tout ce qui nous touche au plus haut point, nous autres passionnés de micro! Des situations que certains reconnaîtront... L'album s'appelle Accro de Micro et il est édité par Glénat. 45 pages de délire! Honga zlika!



C'EST CADEAU

Quatre compilations Ubi d'un coup, et voilà que c'est Noël au printemps. Ça commence avec Festivalia pour ST/Amiga. C'est vrai que c'est un vrai festival: Super Wonder Boy qu'on ne présente plus; P47, un jeu d'arcade où il faut descendre des avions, le moins intéressant du lot; Great Courts, très bon jeu de tennis, récent qui plus est; Action Fighter, qui permet de piloter un engin se transformant en moto, jet car, voiture rapide. Le pied. Je garde le meilleur pour la fin: Trivial Pursuit. Toujours ST/Amiga, Les Astucieux: (re) Super Wonder Boy; Sir Fred, arcade/aventure moyenâgeuse comportant plus de 50 tableaux; Twin World, un superbe jeu de plate-forme; Puffy's Saga, on applaudit. Coup de grâce, Tetris! Pour vous reposer les méninges, autre compilation, Les 4 Mercenaires: Permis de tuer, qui vous transforme en 007 en un rien de temps; After the War, genre post-nucléaire cyberpunk à vous glacer le sang (de peur, mais c'est un jeu raisonnablement intéressant); Savage, pour ceux qui se sentent un peu barbares et enfin Vivre et Laisser Mourir, (re) 007. Je vois déjà les possesseurs de PC qui pleurent. Pas de quoi les gars, Ubi a aussi pensé à vous avec Asphalte Hurlant: Lombard Rallye, simulation de conduite tressautante; Ferrari Formula One, excellent (Seb qui est à côté dit ouais ouais, excellent!), Stunt Car Racer. Seb a été plus rapide que moi pour dire: "super bien génial" (il est debout sur le mac et est en train de baver de joie). Enfin Chicago 90, course en 3D isométrique. Si vous avez un 5.25 pouces, vous aurez à la place Test Drive. Le choix sera cornélien si vous possédez deux drives. Eh ben, pour moins de 300 balles la compilation, ils ont fait fort. Tiens, il neige.




COCONUT
1 ER REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE
MEGADRIVE
990 F
GAME BOY
+ 3 jeux
980 F
GAME GEAR
990 F
PI
CORE GRAFX +
CD ROM2 : 3 690 F
SUPER GRAFX + 1 jeu
1 790 F
GT TURBO NEC
+ 1 jeu
2 490 F
LYNX
+ 4 jeux
990 F
CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2ème manette
+ Quintupleur
1 290 F
Voyons voir...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H...

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGA-DRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE 990
EN AVRIL COCONUT PROPOSE
MEGA + 1 JEU 1190
MEGA + 2 JEUX 1390
MEGA + 3 JEUX 1590
SUPER PRIX
A VOUS DE CHOISIR
MEGA DRIVE FRANCAISE + 1 JEU 1890
JOYPAD SIMPLE 290
ARCADE POWER STICK 450
JOYSTICK XE 1 PRO 390
ADAPTATEUR 8 BITS 490
LIVRE DES SRCRETS 110
ALIMENTATION 150
CABLE PERITEL 150
NEW MICKEY 2 449
NEW BATTLE GOLFER 449
NEW DICK TRAIN 399
NEW AERO BUSTERS 449
NEW WRESTLE BOWL 399

NEW ADVANCED STRATEGY 499
NEW AMBITION OF CESAR 499
NEW COBRA COMMANDO 399
NEW DEVIL HUNTER 399
NEW BAHAMOOD 399
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF
FIN AVRIL VALIS 3
ATOMIC ROBOT KID 449
ARNOLD PALMER GOLF FR 475
ALEXX KIDD 299
ALTERED BEAST 375
BATTLE SQUADRON 475
BASKETBALL 395
PAT RILEY BASKET GE 449
BATMAN 375
BURNING FORCE 375
BASEBALL STADIUM 399
CRACKDOWN 425
DICK TRACY 449
DARIUS 399
DANGEROUS SEED 425
DYNAMITE DUKE 395
DJ BOY 375
ELEMENTAL MASTER 425
ESWAT 375
FOOTBALL AMERICAN FR 475
FINAL BLOW BOXE 395
FORGOTTEN WORLDS 365

GAIN GROUND 425
GHOSTBUSTERS 365
GOLDEN AXE 365
GOULS N GHOSTS 449
HARD DRIVIN 425
HEAVY UNIT 425
HELLFIRE 375
INSECTOR X 380
KEN 375
LAKERS VS CELTICS FR. 449
MICKEY 399
MONSTERLAIR 425
MUSHA ALESTE 425
MAGICAL HAT 425
MYSTIC DEFENDER 369
MONACO GP 380
MOONWALKER 365
NEW ZEALAND STORY 375
PHANTASY STAR 2 450
POPULOUS 445
RINGSIDE ANGEL 425
RAINBOW ISLAND 445
SUPER VOLLEY BALL 399
SWORD OF VERMILLION FR 599
SHADOW BLASTERS 449
SWORD OF SODAN 449
STAR CRUISER 425
SHADOW DANCER 445
STRIDER 445
SHINOBI 369
SUPER MASTER GOLF 375
TRAMPOLINE TERROR 399
TECHNOCOP FR 449
THUNDERFORCE 3 395
THUDERFORCE 3 GE 449
VOLFIELD 449
WORDL CUP SOCCER 299

GT TURBO



CHASE HQ 245
PSYCHIC WORLD 245
PENGO 245
SOKOBAN 245
G LOCK AIR COMBAT 245
WONDERBOY 245
ZAN 245

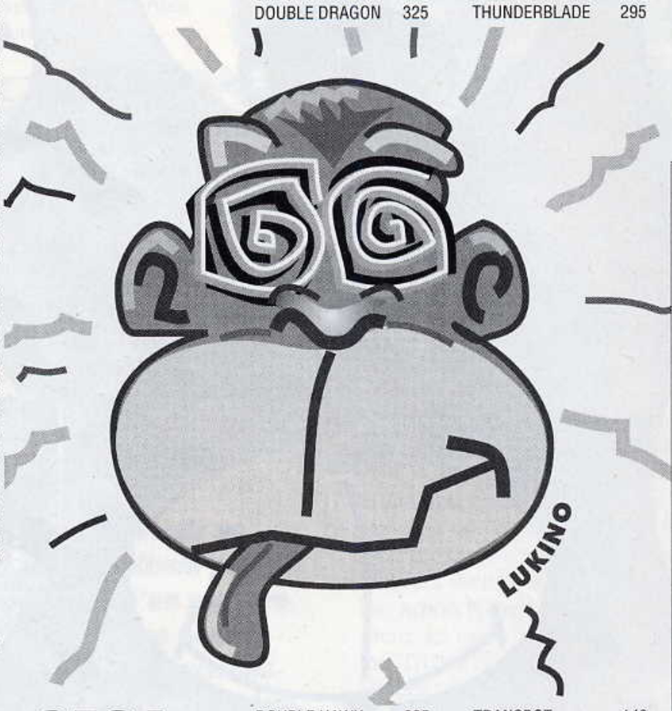
BATTLE OUT RUN 325
BOMBER RAID 295
CALIFORNIA GAMES 295
CAPTAIN SILVER 295
CHASE HQ 325
CHOPLIFTER 285
CLOUD MASTER 295
COLUMNS 285
CYBER SHINOBI 325
CYBORG HUNTER 295
DOUBLE DRAGON 325

ROCKY 295
SCRAMBLE SPIRIT 295
SHINOBI 325
SHOOTING GALLERY (PHASER) 255
SLAP SHOT (HOCKEY) 325
SPELLCASTER 325
SUPER MONACO GP 325
TEDDY BOY 149
TENNIS ACE 325
THUNDERBLADE 295

SUPER GRAFX



CORE GRAFX + 2me MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU 1290
PC ENGINE COMPLETE 990
PC ENGINE + CD ROM 2 3690
SUPER GRAFX + 1 JEU 1790
CD ROM 2 + 1 JEU 2790
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU 2490
JOYSTICK BX 149
JOYPAD NEC 199
JOYSTICK XE 1 PRO 690
ADAPTATEUR 2 JOUEURS 190
ADAPTATEUR 5 JOUEURS 290



T-SHIRT COCONUT

TAILLE T1 PETIT
TAILLE T2 MOYEN
TAILLE T3 GRAND

50 F

PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

67 58 58 88

OU ÉCRIVEZ À :

COCONUT
C/C LE TRIANGLE - 34000 MONTPELLIER

GAME-GEAR



GAMEGEAR + 1 JEU 1290
MONACO GP 245
COLUMS 245
DRAGON CRYSTAL 245

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER 325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD 325
ALTERED BEAST 295
AMERICAN BASEBALL 295
AMERICAN PRO FOOTBALL 295
BASKETBALL KNIGHTMARE 295

DOUBLE HAWK 325
DYNAMYTE DUX 325
ESWAT 295
FIRE & FORGET II 325
GALAXY FORCE 325
GHOSTBUSTERS 295
GOLDEN AXE 325
GOLFAMANIA 295
GOLVELLIUS 325
GREAT VOLLEYBALL 285
JOE MONTANA FOOTBALL 345
KING QUEST 325
MICKEY MOUSE 325
MIRACLE WARRIOR 395
OPERATION WOLF 325
PAPERBOY 325
PHANTASY STAR 325
PROMO ALIEN SYNDROME 395
PROMO BLADE EAGLE 3D 149
PROMO FANTASY ZONE III 149
PSYCHO FOX 325
QUARTET 295
R TYPE 325
RAMBO III (PHASER) 325
RAMPAGE 295
RASTAN 295
RC GRAND PRIX 325

TRANSBOT 149
ULTIMA IV 325
VIGILANTE 325
WONDERBOY 285
WONDERBOY II 295
WONDERBOY III 325
WORLD GRAND PRIX 99
WORDL SOCCER 90 325
YS 395
ZILLION II 285

CORE GRAFX



"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

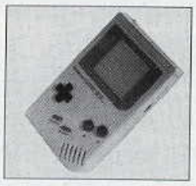
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

A VOUS DE JOUER

FINAL MATCH TENNIS	340
new OVERRIDE	340
nrw JACKIE CHAN	340
new BULL FIGHT	250
new KADDASH	340
AERO BLASTER	290
ALICE IN WONDERLAND	340
AFTER BURNER 2	290
BURNING ANGEL	340
BATMAN	290
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	340
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	340
DARK LEGEND	290
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLO	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	290
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HURRICANE	390
KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	290
NINJA SPIRITI	290
OPERATION WOLF	290
OUTRUN	290
PARASOL STAR	340
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	290
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	390
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	290
TOYSHOP BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	290
ZIPANG	290
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449

GAME-BOY



GAMEBOY	590
GAMEBOY + 3 JEUX	980
LIGHTBOY	275
SACOCHE	195
GAME LIGHT	150
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BURGER TIME	245
BASKET IN YOURE FACE	245
BATMAN	245
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	245
BATTLE PING PONG	245
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	245
DUCKS TABLES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	245
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	245
GARGOYLES QUEST	195
GREMLINS 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
LOCK N CHASE	245
'LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	245
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	245
MERCENARY FORCE	245
MEMESIS	245
NINJA TRURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	245
WAREHOUSE MAN	245
WRESTLING	245
WIZARD AND WARRIOR	195

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGONN 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX 990

BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110-220	390
JOYSTICK NEO-GEO	390
MEMORY CARD	190
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KID	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

ATARI 2600

MIDNIGHT MAGIC	120
MOON PATROL	120
MOTO RODEO	180
OFF THE WALL	180
POLE POSITION	120
PRO WRESTLING	149
Q BERT	120
RADAR LOCK	180
RAMPAGE	195
REAL SOCCER	130
REAL TENNIS	120
RIVER RAID	190
ROAD RUNNER	180
SKATE BOARDING	149
SPRINT MASTER	169
SUMMER GAMES	190
WINTER GAMES	190
BATTLE ZONE	120
BOXING	149
CALIFORNIA GAMES	199
CHOPPER COMMAND	149
COMMANDO	199
DESERT FALCON	180
DOUBLE DRAGON	199
ENDURO	149
F14 TOMCAT	199
GALAXIAN	120
GHOSTBUSTER	130
KUNG FU MASTER	199
MARIO BROS	149

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ______

ADRESSE ______

VILLE ______ CODE POSTAL ______

Tél ______

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration /

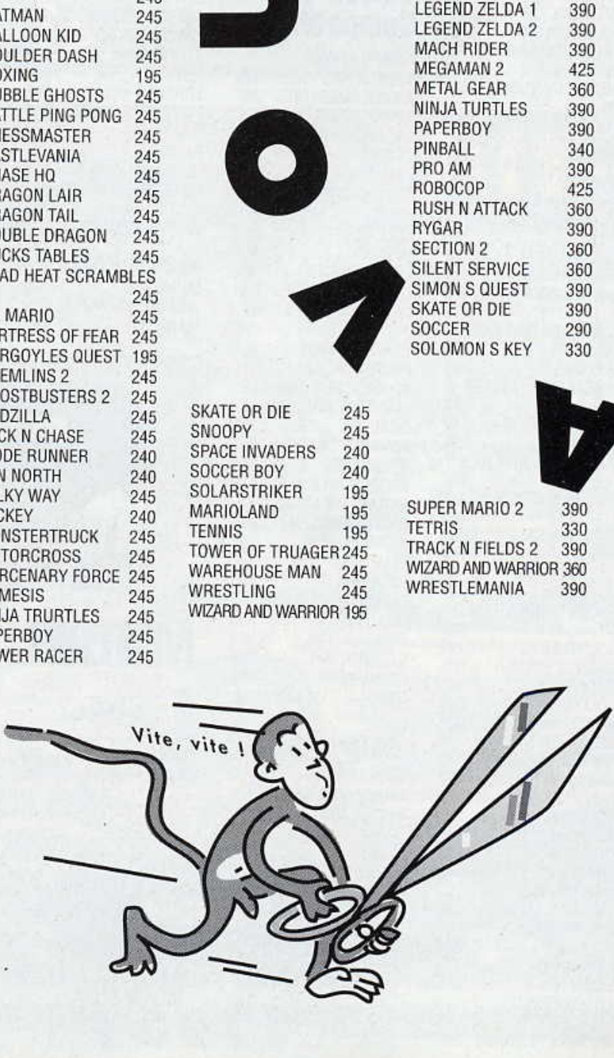
Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
- ☐ chèque bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Mandat -lettre
- ☐ CB
- ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)



VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

CARTOONS 269
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 280
FIST OF FURY 269
FULL BLAST 295
HEROES 295
HOLLYWOOD COLLECTION 245
LE MONDE DES MERVEILLES 245
LES 4 MERCENAIRES 269
LES ASTUCIEUX 325
LES BATTANTS 295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES FOUS DU VOLANT 245
LES GEANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 295
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245

WHEELS OF FIRE 295
4D SPORT BOXING 245
4D SPORT DRIVING 245
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
AIR SUPPLY 245
AWESOME 345
BACK TO THE FUTURE III 245
BACK TO THE GOLDEN AGE 260
BAT 299
BATTLE COMMAND 195
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CAR-VUP 269
CHASE HQ II 195
CHESSCHAMPION 2175 295
CHIPS CHALLENGE 245
CODENAME ICEMAN 345
CORPORATION 295
CRIME WAVE 245
DAS BOOT 295
DEATH TRAP 280
DELUXE PAINT 545
DICK TRACY 245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
ENCHANTED LAND 279
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 249
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 295
FALCON MISSION II 195
FINAL WHISTLE (EXT. K.OFF II) 149
FLIGHT OF THE INTRUDER 295
FLIGHT SIMULATOR II FRA 395
GAUNTLET III 245
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
FRAND PRIX 500 II 239
GREMLINS II 195
HARD DRIVING II 245
INTL SOCCER CHALLENGE 249
JAMES POND 269
KICK OFF II 195
KICK OFF II + WORLD CUP 245
KILLING GAME SHOW 245
LAST NINJA III 245
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LOOM (FRA) 295
LOTUS TURBO ESPRIT 245
M1 TANK PLATOON 295
MASTERSOUND II (SAMPLER) 460
MAUPITI ISLAND 269
MEAN STREET 249
METAL MASTER 245
MICROSCRABBLE DELUXE 245
MIDWINTER 260
MIG 29 FULCRUM 295
MIGHTY BOMBJACK 195
N.A.R.C 245
OPERATION STEALTH 295
PANG 195
POPULOUS 245
POWERMONGER 245
QUARTET STEREO (MUSIQUE) 549
RICK DANGEROUS II 245
ROBOCOP II 195
SHADOW WARRIOR 195
SIM CITY 295
SPEEDBALL II 269
ST DRAGON 245
ST REPLAY VIII (SAMPLER) 850
STRIDER II 245
SUPER CARS II 245
SUPREMACY 269
SWITCHBLADE II 245



TCB TRACKER(CREAT. MUSICALE) 549
TEAM SUZUKI 245
TEST DRIVE II 195
THE IMMORTAL (1MEG) 245
TOKI 245
TOM & THE GHOST 260
TORTUES NINJA 245
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 245
TOYOTA CELICA 249
TURRICAN 245
TURRICAN II 245
U.M.S. II 269
ULTIMA V 275
VECTOR CHAMPIONISHIP RUN 280
WORLD BOXING MANAGER 245
WORLD CHAMP SOCCER 239
WRATH OF THE DEMON 345

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITE 295
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 295
FIST OF FURY 269
FULL BLAST 299
HOLLYWOOD COLLECTION 245
LE MONDE DES MERVEILLES 249
LES 4 MERCENAIRES 269
LES ASTUCIEUX 325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES GEANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 245
MIND GAMES 269
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245
WHEELS OF FIRE 295
4D SPORT BOXING 245
4D SPORT DRIVING 245
ADV. DESTROYER SIM. 285
AMOS THE CREATOR 495
AWESOME 345
BACK TO THE FUTURE III 249
BAT 295
BATTLE COMMAND 245
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
BILLY THE KID 245
BUDOKAN 245
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CHAMPION OF RAJ 259
CHAOS STRIKE BACK 249
CHASE HQ II 195
CHESSCHAMPION 2175 295
CHESSMASTER 2100 295
CHIPS CHALLENGE 245
COMPTE CHEQUE 239
CORPORATION 295
CRIME WAVE 245
DELUXE PAINT III (VF) 745
DICK TRACY 245
DRAGON'S LAIR II 399
DUNGEON MASTER (VF) 295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 285
F29 RETALIATOR 249
FALCON 295
FALCON MISSION DISK 1 195
FALCON MISSION DISK 2 195
FINAL WHISTLE (SCEN. K.OFF) 149
FLIGHT OF THE INTRUDER 299
FLIGHT SIMULATEUR II (VF) 335
GAUNTLET III 245
GAZZA II SOCCER 225
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
GRAND PRIX 500 CC 2 239
GREAT COURTS II 295
HARD DRIVING II 245
HARPOON (1 MEG) 295
HUNT FOR RED OCTOBER 295
INDIANAPOLIS 500 249
INTL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF 2 195
KICK II + SCENARIO 245
KILLING GAME SHOW 249
LEMMINGS 245
LOOM FRA 295
LOTUS ESPRIT CHALLENGE 245
M1 TANK PLATOON 295

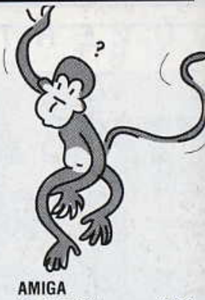
COCONUT

MAUPITI ISLAND 269
MEAN STREET 245
METAL MASTER 279
MIDWINTER 295
MIG 29 FULCRUM 295
MIGHTY BOMBJACK 249
N.A.R.C 245
OBITUS 345
OPERATION STEALTH 295
PANG 245
POWERMONGER 295
RICK DANGEROUS II 245
ROBOCOP II 245
SAINT DRAGON 245
SHADOW BEAST II 345
SHADOW WARRIOR 245
SPEEDBALL II 269
STRIDER II 245
STUDIO ANIMATION WALT DYSNEY 990
SUPER CARS II 245
SUPREMACY 269
SWITCHBLADE 2 245
TEAM SUZUKI 245
THE IMMORTAL 245
TOKI 245
TOM & THE GHOST 260
TORTUES NINJA 295
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 269
TOYOTA CELICA 249
TURRICAN 245
TURRICAN 2 245
TV SPORTS BASKET 295
ULTIMA V 295
UNREAL 295
USS JOHN YOUNG 269
WINGS (512K OU 1 MEG) 295
WOLFPACK (1 MEG) 295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 269
WRATH OF THE DEMON 345
ZARATHRUSTA 295

IBM et Compatibles

COMPILATIONS:

10 MEGA HITS VOL 2 345
ARCADE SMASH HITS 245
ASPHALT HURLANT 325
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FULL BLAST 295
HEROES 245
LES BATTANTS 325
LES DIEUX DU CIEL 295
LES GEANTS DU SPORT 295
POWER CRASH 295
POWER PACK 325
4D SPORT BOXING 295
4D SPORT DRIVING DUAL 295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
BARD' S TALE III 279
BATMAN THE MOVIE 245
BATTLE MASTER 249
BETRAYAL 295
BLUE MAX 325
BUDOKAN 245
CHESSMASTER 2100 DUAL 295
COUGAR FORCE 269
COUNTDOWN 295
CRIME WAVE 295
CRYSTALS OF ARBOREA 249
DAS BOOT 299
DAYS OF THUNDER 295
DICK TRACY 249
DRAGON'S LAIR II 399
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 345
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 385
FLIGHT DESIGNER DUAL 350
FLIGHT SIM ATP 395
FLIGHT SIM. DATA DISK 250
FLIGHT SIMUL. IV 450
GEISHA 295
GETTYSBURG 345
HARD DRIVING II DUAL 245
HUNT FOR RED OCTOBER 295
INDIANAPOLIS 500 245
INTL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF II (EGA/VGA) 249
KING QUEST V VGA 445
KNIGHTS OF THE SKY 350
LHX ATTACK CHOPPER 395
LIFE &DEATH II 295
LINKS GOLF 395
LOOM (VF) 295
LORD OF THE RING 325
M1 TANK PLATOON 389
MANCHESTER UNITED 269
MICROSCRABBLE DELUXE 245
MIDWINTER 345
MIG 29 FULCRUM DUAL 345
OPERATION STEALTH (256 COUL.) 345
POPULOUS 245
RAILROAD TYCOON 345
RED BARON VGA AT DUAL 450
RICK DANGEROUS II 245
SAVAGE EMPIRE XT 295
SECRET OF MONKEY ISLAND 345
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE 295
SILENT SERVICE II 345
SIM CITY 279
SIM CITY ARCHITEC 1 195
SIM CITY ARCHITEC 2 195
STORMOVIK 295
TEST DRIVE III 295
TORTUES NINJA 295
TV SPORT BASKET 345
U.M.S. II 349
ULTIMA V 295
ULTIMA VI 299
VOYAGEURS DU TEMPS 295
WING COMMANDER AT 345
WING COMMANDER AT MISSION 149
WORLD BOXING MANAGER 269



AMIGA

AMIGA 500 3190
AMIGA 500+512 KO 3390
CABLE PERITEL 150
EXTENSION 512 KO 390
LECTEUR EXTERNE 335 690
SOURIS 290

IMPRIMANTES

STAR LC20(9 AIG.180 CPS) 1790
STAR LC200 COULEUR 2490
STAR LC24/200 (24 AIG. 200 CPS) 2790
RUBAN STAR LC10/LC20 49
RUBAN STAR LC24 79
SUPPORT IMPRIMANTE 249
CABLE//CENTRONICS 150

COMPATIBLE IBM

AT 286 12 MHZ 1 MEGA RAM
LECTEUR 5"1/4 1.2 MA
DISQUE DUR 40 MA
ECRAN COULEUR
MULTISYNC.VGA HR
L'ENSEMBLE 9990

JOYSTICKS

KONIX SPEEDKING 99
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE 145
MICRO BLASTER 130
EUROMAX ZIPSTIK 179
EUROMAX ZIPSTIK AUTOFIRE 195
FAST FIRE TURBO 180
JOYSTICK STINGRAY 195
QUICKGUN TURBO 3 195
FAST JOYSTICK PC 195
CARTE JOYSTICK XT/AT 140

DISQUETTES VIERGES
(COMMANDE MINI 200 FRS)



MATERIEL

ATARI

LECTEUR EXTERNE 3"5DF 690
SOURIS 290
CABLE PERITEL 150

3"5 NEUTRES DFDD , LES 10 49
3"5 MARQUEES DFDD , LES 10 69
5"1/4 NEUTRES DFDD, LES 10 39
3" CF2 , LES 10 190





OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE __________ CODE POSTAL __________

Tél ____________________

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration /

Signature:

TITRES	MICRO	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

SHADOW DANCER

PREVIEW

ST/AMIGA

US Gold nous prépare des conversions micro de Shadow Dancer, la suite de Shinobi. Comme dans le programme précédent, le ninja massacre ses adversaires à l'aide de shurikens et il peut toujours faire appel à la magie pour se tirer d'affaire dans les moments difficiles. Mais cette fois, il est accompagné d'un chien qu'il peut lancer à l'attaque des tireurs embusqués. Contrairement à la version Megadrive, celle-ci reprend fidèlement toutes les scènes du jeu d'arcade original, y compris les tableaux de bonus dans lesquels il faut abattre les ninjas qui se laissent tomber le long d'un gratte-ciel. Les versions Amiga et ST sont déjà très avancées et elles devraient être terminées pour une sortie en Mai. Il n'y a plus que quelques réglages à effectuer et si la jouabilité est satisfaisante, Shadow Dancer pourraient bien figurer parmi les conversions d'arcade les plus chaudes de ce début d'année.



SUR AMIGA



SUR AMIGA



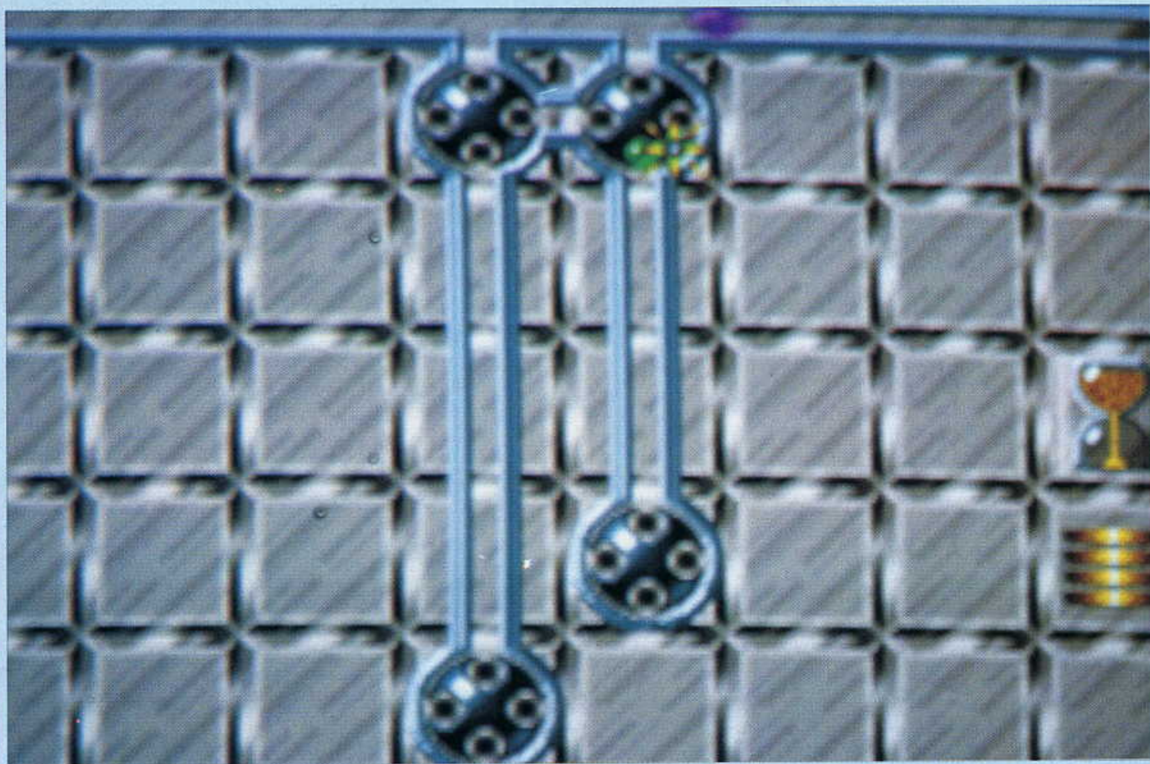
SUR ST



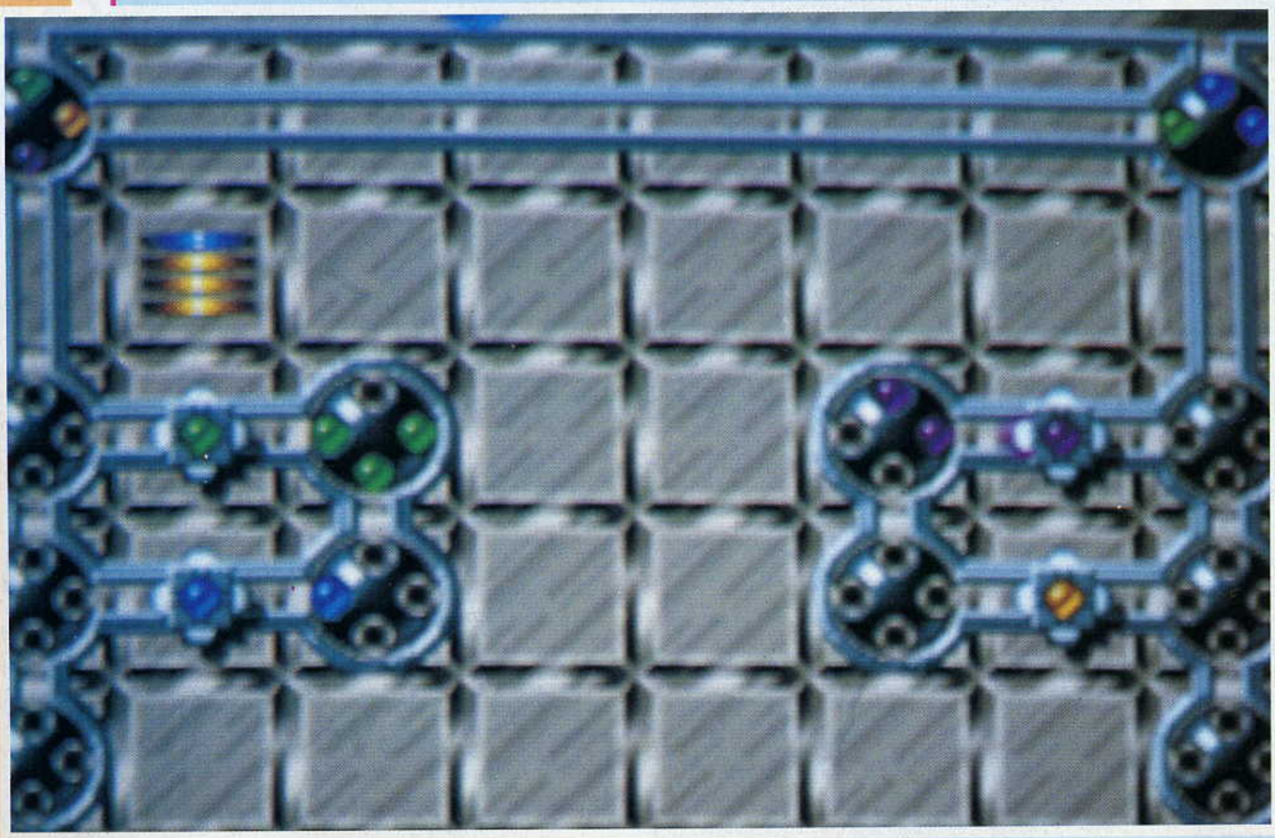
SUR ST

PREVIEW
AMIGA

LOGICAL



Dans la lignée de The Curse of Ra, le prochain programme de Rainbow Arts est un jeu d'action/ réflexion. Comme c'est souvent le cas pour ce type de programme, le principe de jeu de Logical est très simple, mais il n'est pas évident de le résumer en quelques lignes. Pour simplifier, disons seulement qu'il faut faire circuler différentes billes de manière à ce que celles qui sont de la même couleur soient réunies dans un même réceptacle. Une fois que quatre billes de la même couleur sont réunies elles disparaissent, mais il faut effectuer de nombreuses manipulations avant de parvenir à ce résultat. Cela ne serait pas trop difficile si l'on disposait de beaucoup de temps, mais il faut réfléchir très vite et agir encore plus rapidement. Le contrôle du jeu s'effectue uniquement par l'intermédiaire de la souris, chacun des deux boutons ayant une fonction différente. Le concept est très intéressant, mais le programme n'est pas suffisamment avancé pour que l'on puisse se faire une opinion sur son intérêt à long terme.

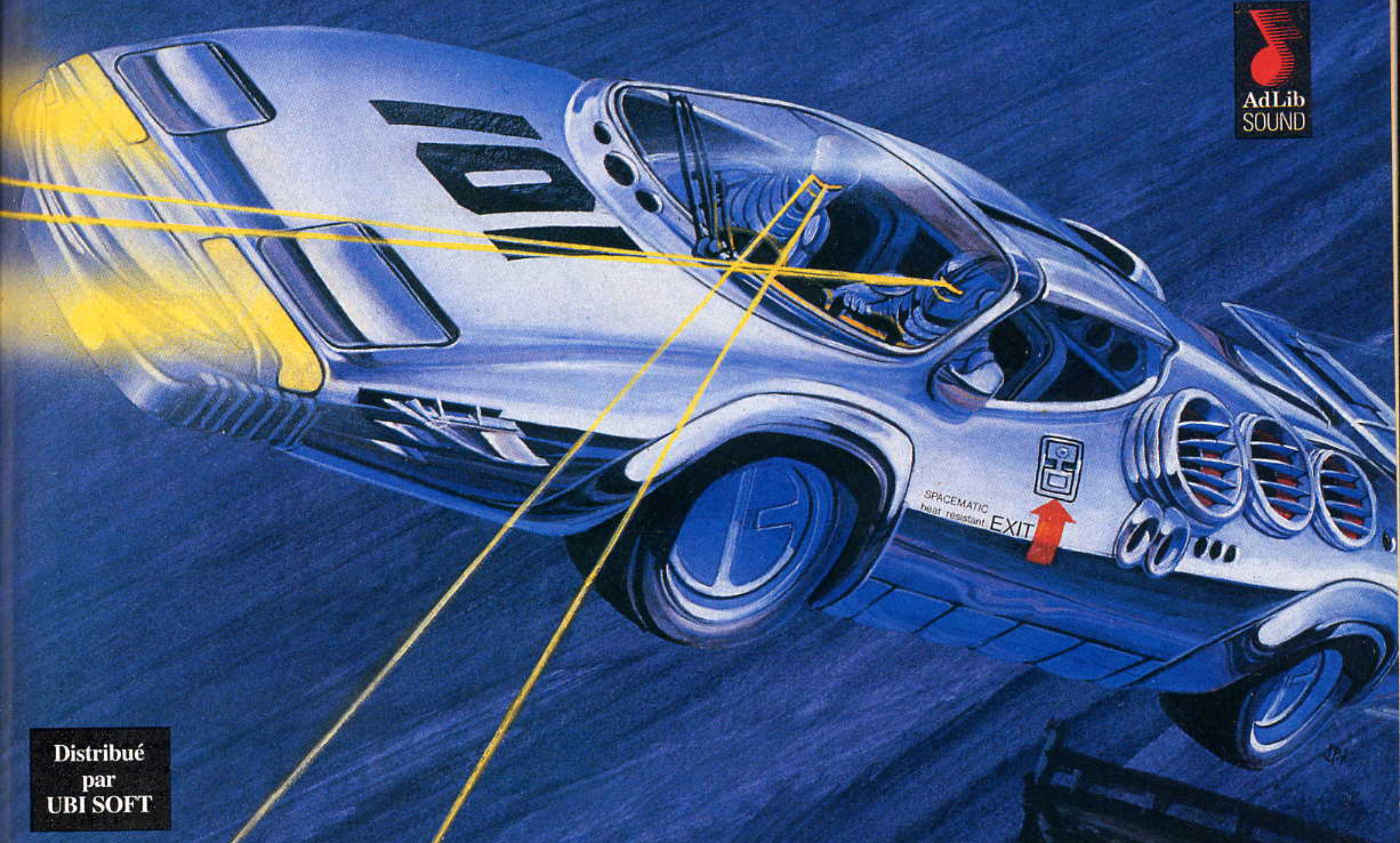


4D SPORTS DRIVING

Voulez-vous piloter dans la 4e Dimension?

DSI

AdLib SOUND



Distribué par UBI SOFT

Les créateurs de "Test Drive" et de "The Duel": "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4e Dimension.

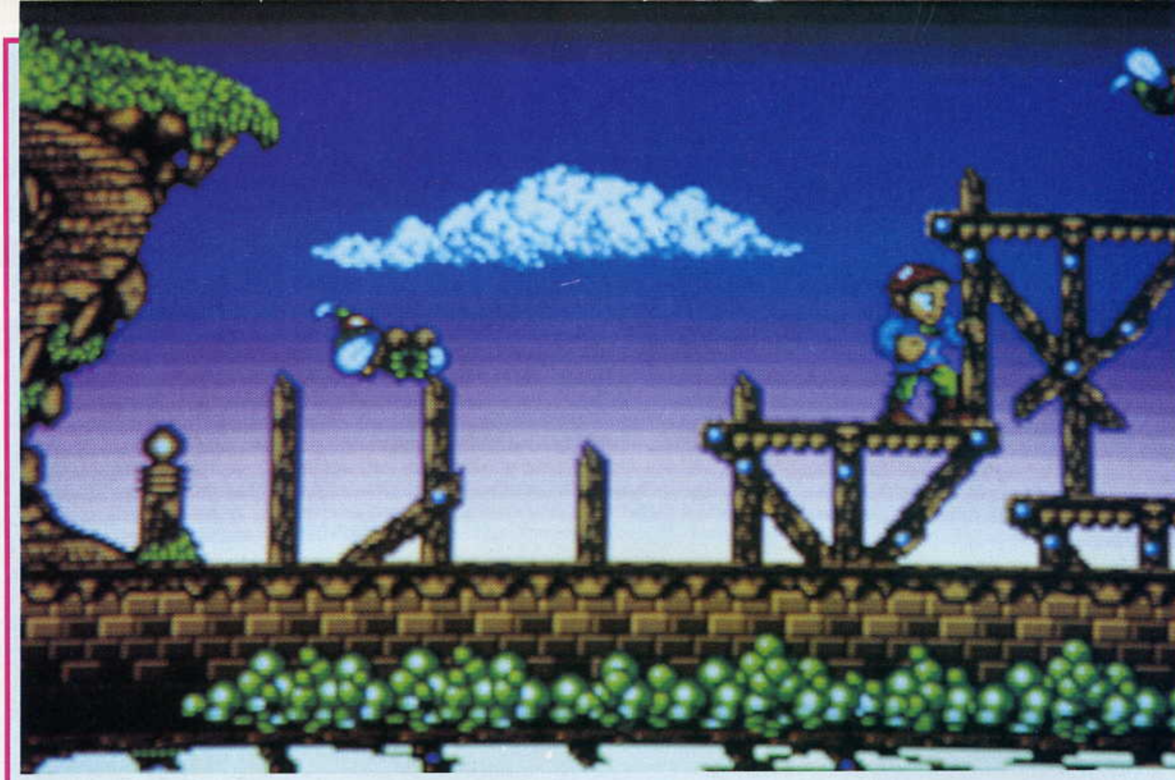
Après "4D Sports Boxing" voici "4D Sports Driving". Au volant d'une Porsche, d'une Ferrari ou d'une Lambourghini, vous repousserez les limites de pilotage autorisees sur circuits.

Vous disposez d'une large sélection de circuits étonnamment futuristes ainsi que d'une option pour créer les parcours les plus terrifiants et les plus fous.

Alors saisissez l'opportunité que vous offre MINDSCAPE de piloter les bolides les plus prestigieux sur des circuits hors du commun.

MINDSCAPE

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente



PREVIEW

AMIGA

ELF

Ocean est en train de terminer un jeu d'arcade/aventure, Elf, qui devrait convenir à bon nombre de joueurs. Vous êtes, comme le titre l'indique si bien, un elfe qui devra parcourir la forêt, sauter d'arbre en arbre examinant à loisir les noisettes et les glands, éviter les nombreux monstres qui vous foncent dessus, qui volent, tirent dans votre direction, ou vous sautent sur le dos.

En bon elfe, vous connaissez parfaitement les herbes, et vous devrez trouver différentes plantes, différents objets échangeables dans les magasins disséminés au travers des nombreux niveaux, afin d'obtenir de nouveaux pouvoirs.

Mais Elf n'est pas qu'un jeu d'arcade, il y a aussi un côté aventure non négligeable. En effet, grâce à un menu, vous pouvez discuter avec les personnages, examiner les lieux, prendre des objets, etc...

Bientôt disponible sur Amiga. Photos de cette preview sur Amiga.

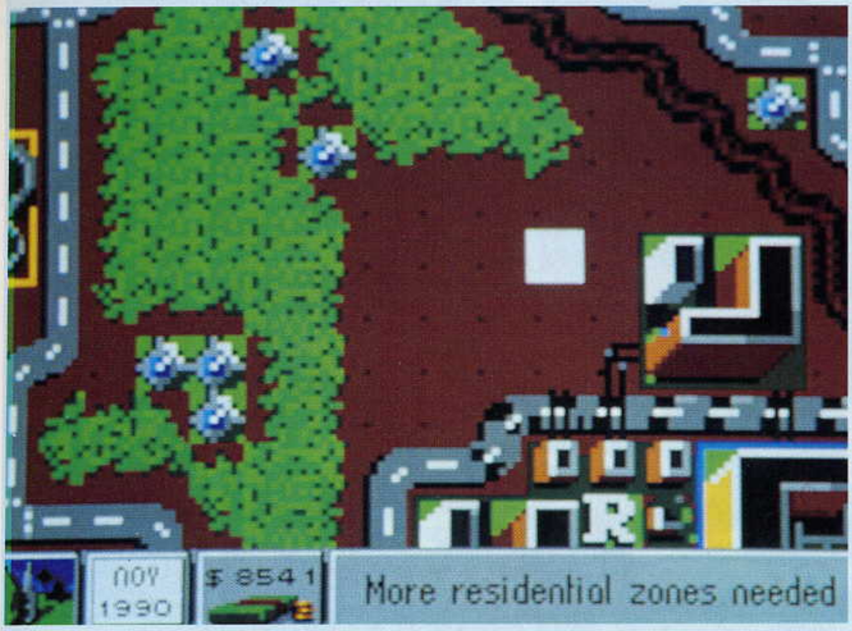


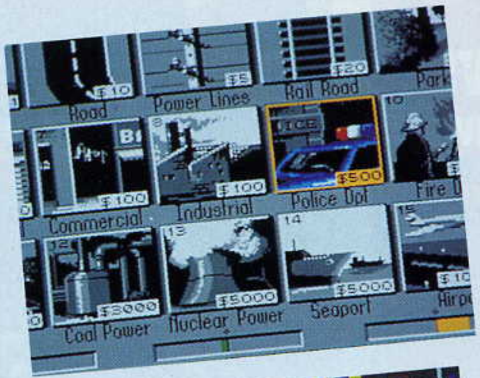


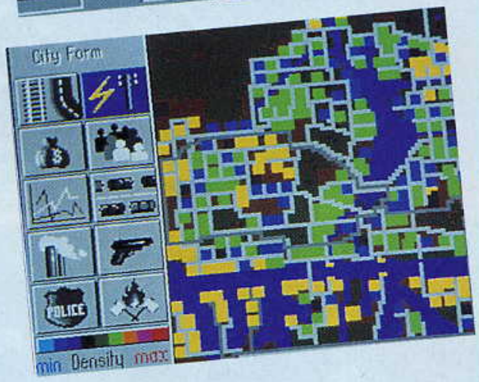




SIM CITY







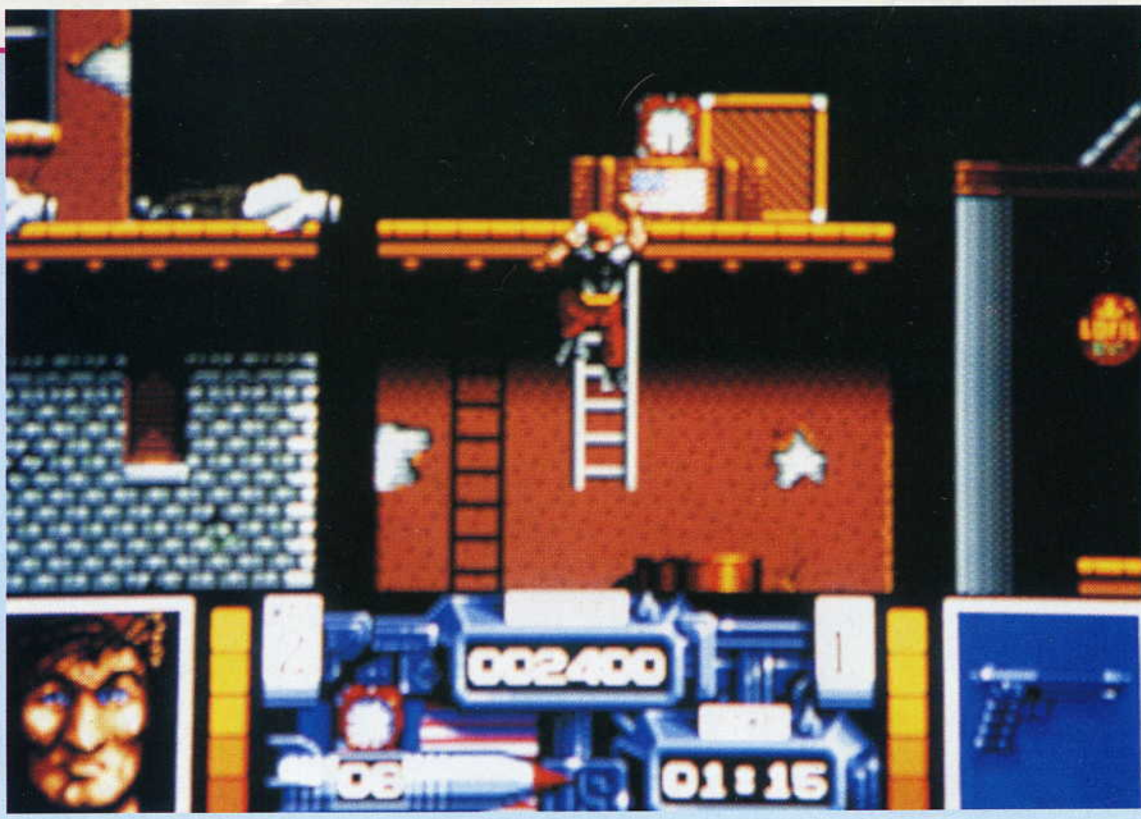


PREVIEW

Mais que c'est beau, mais que c'est rapide. Mais que c'est Sim City. Voui. Mais cette fois, c'est la version pour Commodore CDTV. Comme la bécane a l'air monstrueuse, c'est quasiment un nouveau Sim City qui tournera dessus: graphiquement, les écrans sont apparemment les mêmes que sur Amiga. En revanche, la vitesse de déplacement laisse penser que l'on pourra créer des villes gigantesques avec des kilomètres de routes et de voies ferrées sans que le logiciel se mette à ramer. De plus, les écrans de commandes bénéficient de dessins digitalisés: finies les icônes minuscules. Pareillement, les statistiques sont en pleine page et ô miracle, le soft est en plusieurs langues. Naturellement, vu la place, le jeux sera vendu avec des scénarii variés. Si si, c'est le pluriel latin des mots en "io". Un scénario, des scenarii, un impressario, des impressarii, un yoyo, des. Ah non. Tenez, on le voit même sur l'écran, c'est marqué scenarii.

J'ai gardé le meilleur pour la fin: un mode zoom permet de se pencher sur la ville de beaucoup plus près. Sortie pour bientôt.

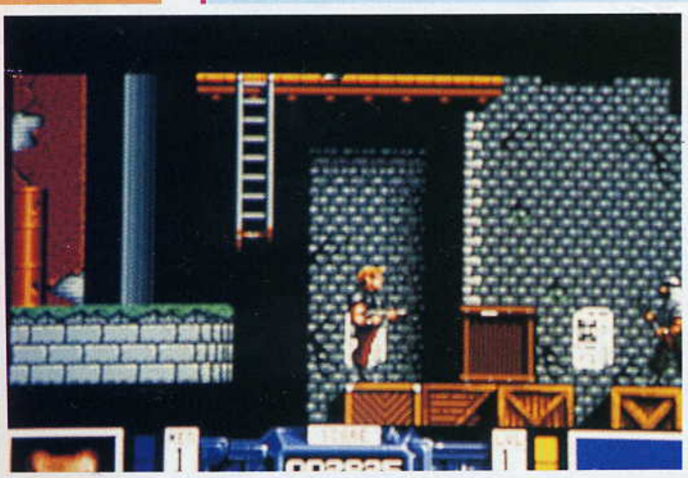
COMMODORE CDTV

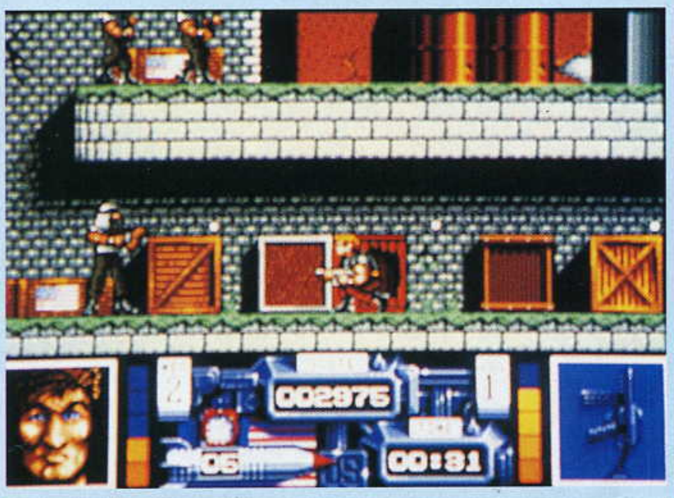


NAVY SEALS

Après la version de la GX 4000, Navy Seals devrait sortir prochainement sur ST et Amiga. Ce programme est tiré d'un grand film d'action américain, qui retrace les aventures d'un escadron d'élite des marines. L'action se déroule dans le Golfe, alors que des terroristes arabes ont fait prisonnier l'équipage d'un hélicoptère américain. La mission des cinq hommes du commando consiste à libérer les otages, ainsi que détruire les terroristes et leur stock d'armes dans la foulée.

Ce jeu d'action, qui s'inscrit dans la lignée de Robocop II, offre une action très soutenue. Il faut abattre les tireurs embusqués derrière des caisses, désamorcer des bombes, détruire des caisses pour se procurer des armes supplémentaires et bien d'autres choses encore. La version ST de Navy Seals est déjà très avancée et si la jouabilité laisse encore à désirer, il est indiscutable que la réalisation est très soignée, au niveau du graphisme comme de l'animation.









"SKI OR DIE" CINQ FAÇONS AMUSANTES DE SE RETROUVER À L'HÔPITAL



SNOWBOARD HALF PIPE



ACRO AERIALS



INNERTUBE THRASH



SNOWBALL BLAST



DOWNHILL BLITZ



Comme dit Rodney, "les sports d'hiver c'est pas pour les mauviettes". Et dès que vous entrerez dans son Ski Shop il ne glacer le sang à tout jamais. Coptez-les que vous en êtes encore capable.

Il y a le "Snowball Half Pipe" : 2 minutes infernales de descente à pic, rendue plus difficile encore par la présence de petits lapins armés de scies-tronçonneuses et de pingouins punks.

"Acro Aerials" : vous descendez un glacier à une vitesse fulgurante et jouez à la toupie en plein air! Le plus dur sera de convaincre les juges que vos acrobaties étaient intentionnées.

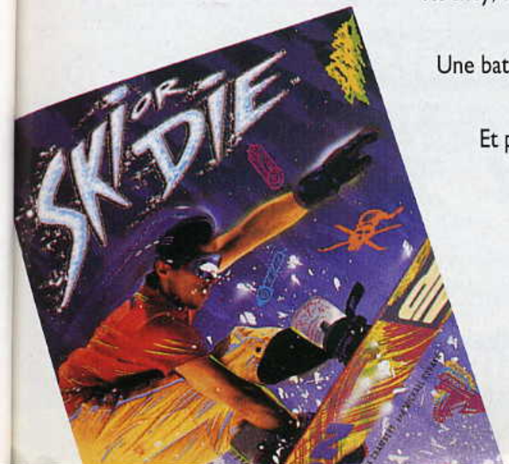
Si s'amuser pur vous est synonyme de descendre une montagne sur une chambre à air, alors que Lester, le fils de Rodney, s'efforce de vous percer, vous et votre moyen de locomotion, a l'aide de divers objets pointus, alors "Innertube Thrash" est vraiment pour vous.

Une bataille de boules de neige amicale ... Non, a vrai dire "Snowball Blast" c'est exactement le contraire. Plus sérieux que "Snowball Blast" tu meurs!

Et puis il y a "Downhill Blitz", une course folle, folle, folle sur des pistes et des chemins inconnus; une course contre la montre complètement dingue!

Et si vous êtes le genre à qui il manque un ski, purquoi ne pas tous les essayer? Vous préférez qu'on vous apporte des fleurs ou des oranges?

Disponible sur IBM/ PC, AMIGA et C64 Disk



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks SL3 8YN Angletérre Tél: 19 +44 753 49442 Fax: 19 +44 753 46672

news
previews

PREVIEW

AMIGA

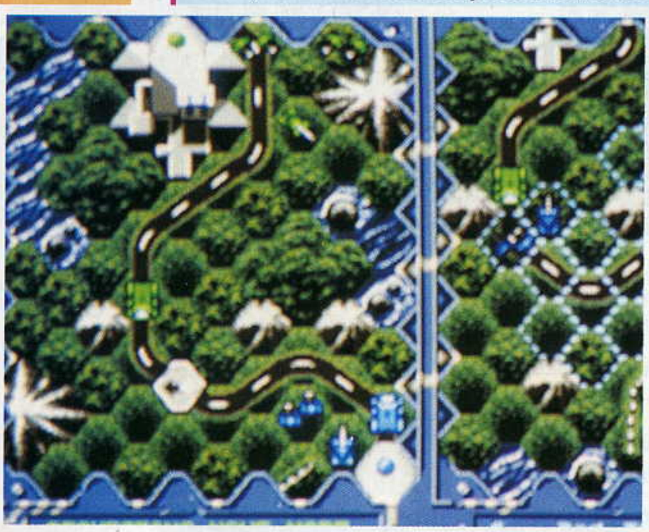
BATTLE ISLE

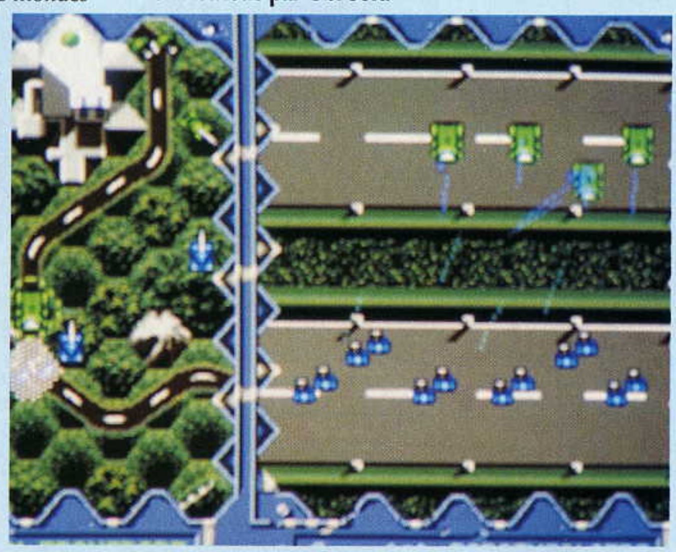


Un wargame simple, amusant, joli et intéressant, sur ordinateur, c'est très rare. Battle Isle, qui n'est qu'en preview pour l'instant, risque fort de rentrer dans cette catégorie de wargames réussis, et rares, donc. Le joueur dirigera une armée complète, terre, mer, air, et devra gagner le plus d'espace possible en écrasant son adversaire (humain ou ordinateur). Les décors sont composés d'îles, dans des mondes de plus en plus grands d'un niveau à l'autre, et vous dirigez vos armées, à tour de rôle, en leur indiquant quel mouvement exécuter, et quelle unité ennemie attaquer.

Tout se contrôle au joystick, l'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu déjà très grand. En plus, les graphismes sont agréables, et les bruitages très réussis.

Photos sur amiga, disponible en mai sur Amiga, ST et PC. Distribué par Ubi Soft.






ALCATRAZ
Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...
MESSAGE 16
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!
BIRDY
FIST
U.S. SECRET DEFENSE
DEA VW2107
OK
Fist et Birdy, prêts pour la mission!
Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!
20:45
Attention! les gardes peuvent vous surprendre!
INFOGRAMES
POUR:
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BACK TO FUTURE 3	109/149F
BATTLE COMMAND	109/159F
FUGITIF	ND/229F
GAUNTLET 3D	109/159F
SKULL & CRUSH BONES	99/149F
SPIRIT OF EXCALIBUR	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ALIVE	ND/199F
ADIDAS CH. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F

TOP 10 AMSTRAD

SUPER MONACO GP	109/159F
CELICA GT4 RALLY	109/149F
NARC	109/159F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
SUPER CARS	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	59F/ND
LA SECTE NOIRE	ND/179F

LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
SWAP	ND/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
WELLTRIS	149/199F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Game Boy à gagner chaque semaine !

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console GX 4000

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	295F
Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx W. of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Auto)	295F
Tintin sur la Lune (Act.)	295F
Toki (Arcade)	295F
Copter 271 (Helico)	295F

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
SPEED KING	99F

Cordon pour le branch. de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F
DISQUETTES VIERGES	
4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

EPYX ACTION ND/99F
+ Impossible Mission 2 + California Games
+ Streetsport Basketball + 4X4 off road Racer
+ Winter Games Edition

JOYSTICK THUNDER ND/99F
+ Cybernoid 2 + Eliminator + Exolon
+ Hydrofool + Lightforce + Uridium
+ Sanxion + Exolon

OCEAN DYNAMITE	59F/ND
LINE OF FIRE (Arcade)	59/99F
E SWAT (Arcade)	59/99F
SECRET AGENT (Arcade)	59/99F
STRIDER 2 (Arcade)	59/99F
NIGHT BREED ACTION	59/99F
PUZZNIC (Réflexion)	59/99F
UN SQUADRON Arcade)	99F/ND
CABAL (Arcade)	59/99F
CHASE HQ (Arcade)	59/99F
CRACK DOWN (Arcade)	ND/99F
GHOULS'N GHOSTS (Plateforme)	ND/99F
LES INCORRUPTIBLES (Arcade)	59F/ND
MONTHY PYTHON (Plateforme)	59F/ND
MOONWALKER (Arcade)	ND/99F
OPERATION THUNDERBOLT (Arc.)	ND/99F
STRIDER (Arcade)	ND/99F
SUPER OFF ROAD RACER (Arc.)	ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace)

Compilations AMSTRAD

MEGA MIX 149/229F NOUVEAU
+ Turrican
+ Chase HQ
+ Shadow Warriors
+ Altered Beast

EPYX SPORTING GOLD ND/199F
21 épreuves de sport par Epyx NOUVEAU

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars +Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run +Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon +Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp.

SUPER SIM PACK 179/249F NOUVEAU
+ Italy 90
+ Snowstrike
+ Heavy Metal
+ Turbo Out Run

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LA COLLECTION N°2 ND/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter + Side Arms
+ Road Runner + Butcher hill
+ Night Raider

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrambble
+ Skate Crazy + Night Raider
+ Artura + Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football + Technocop
+ Motor Massacre + Marauder
+ Hate

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical
+ Light Corridor
+ Crazy Cars 2
+ Shufflepuck Café
+ Pinball Magic
NOUVEAU

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop
+Ghostbusters 2

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2
+Cabal
+Opération Thunderbolt

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2b

ONE, TWO ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

-30% -40% -50%

Des promotions d'enfer dans les magasins MICROMANIA!!

3615 MICROMANIA Une GAME BOY à gagner chaque semaine



DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

E-SWAT	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249F~~	179F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249F~~	179F
LINE OF FIRE	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
STRIDER II	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
LEMMINGS	ST et AMIGA	~~249F~~	179F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA



990 F

AUTRES TITRES A VENIR

Woody Pop	395F
Devilish	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Chase HQ (Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Psycho World	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Popo Breaker	295F
Pro Baseball (Simulation)	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear



La GAME BOY une qualité de jeu incomparable !

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

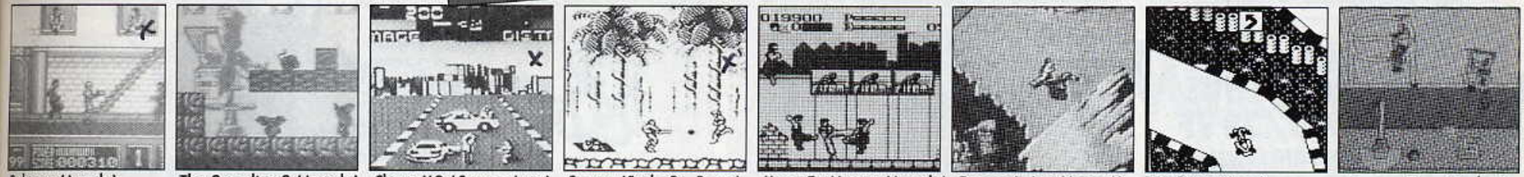


OFFRE SPECIALE MICROMANIA

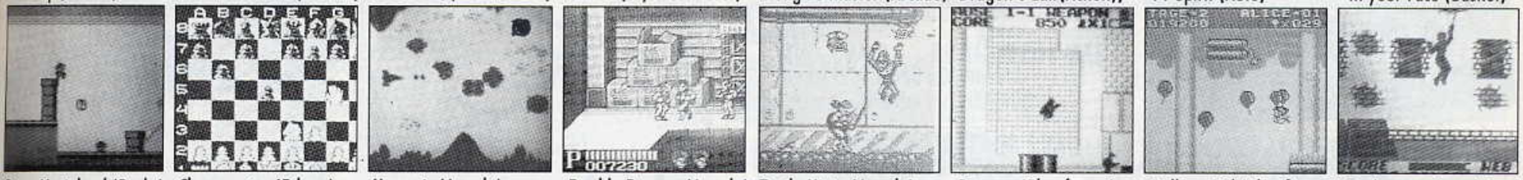
La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat de cartouches Gameboy

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !!
Demandez le dans les magasins et en vente par correspondance.

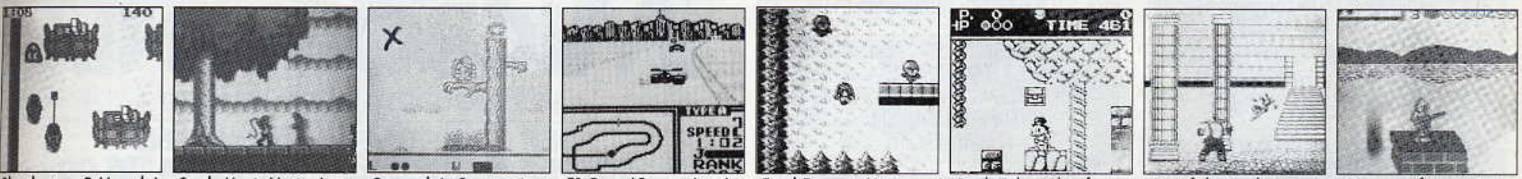
LES HITS SUR GAMEBOY



Robocop (Arcade) · The Gremlins 2 (Arcade) · Chase HQ (Course Auto) · Contra (Style Gr. Beret) · Kung Fu Master (Arcade) · Dragon's Lair(Action)) · F1 Spirit (Auto) · In your Face (Basket)



Super Marioland (Bask.) · Chessmaster (Echecs) · Nemesis (Arcade) · Double Dragon (Arcade) · Turtle Ninja (Arcade) · Batman (Plateforme) · Balloon Kid (Plateforme) · Spiderman (Arcade)



Ghostbusters 2 (Arcade) · Castle Vania(Action) · Gargoyle's Quest (Plat.) · F1 Race (Course Auto) · Final Fantasy (Aventure) · Duck Tales (Plateforme) · Fist of theNorthstar · Fortress of Fear (Action)

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145F

TOP 20 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2(Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Spartan X (Arcade)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
In Your Face (Basket)	245F
NBA All Star Challenge	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Hiryu No Ken (Arcade)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage M. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Castle Vania(Action)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Bobble (Platef.)	245F
Burger Time de Luxe	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Kung Fu Master	245F
Pacman (Arcade)	245F
Rolan's Curse (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA 145 F	
After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Korodice(Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**245F**
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plat.)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase	195F
Lunar Lander(Arc. Espace)	245F
Master Karateka (Combat)	195F
Mercenary Force (Avent.)	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's Gt Paradise (A.)	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Ponkotsu Tank (Arcade)	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pri Pri (Arcade)	**245F**
Pro Wrestler (Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**245F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Skate or Die (Skate)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflex.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Super Marioland (Platef.)	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Bowling)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...



LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.





GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.



SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

SUPER SIM PACK
279/279F

NOUVEAU
+ ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX
249/249F

NOUVEAU
+ TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

SIM CITY + POPULOUS
GENIAL
EDITION SPECIALE
299/299F
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NRJ 2
NOUVEAU
299/299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

LES GUERRIERS NINJA
275/275F
+SHINOBI +DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP +RAMBO 3

LES STARS DE HOLLYWOOD
249/249F
+BATMAN +INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP +GHOSTBUSTERS 2

LES JUSTICIERS N°2
249/249F
+GHOSTBUSTERS 2 +CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER +GHOULS 'N GHOSTS

SEGA ARCADE TURBO
199/199F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EDITION SPECIALE
INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN
299/299F
Texte à l'écran et manuel en français

EPYX SPORTING GOLD
299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LES AVENTURIERS
249/249F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS +VIGILANTE

LE MONDE DES MERVEILLES
249/249F
+NEW ZEALAND STORY +RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY +BUBBLE BOBBLE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BACK TO FUTURE 3	249/249F
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
GOODS	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
NAVY SEALS	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
SUPER CARS 2	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F

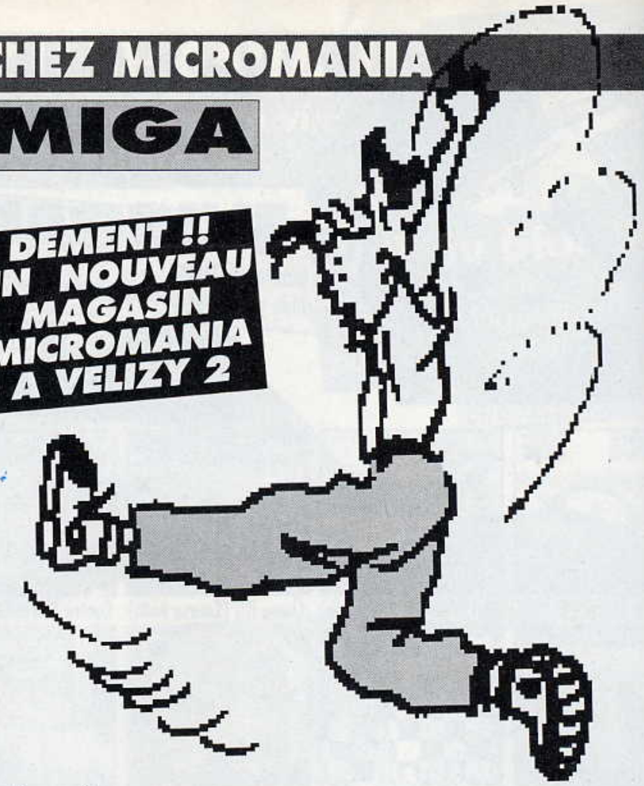
TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
UMS 2	299/299F
ULTIMA V	ND/299F
LEMMINGS	179/179F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
TEAM SUZUKI	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
PLOTTING	249/249F
NARC	249/249F
ROBOCOP 2	249/249F
SCI (CHASE HQ 2)	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ARCHEM	299F/ND
ARMOUR-GEDDON	249/249F
AWESOME	349F/ND
BARD'S TALE 3	ND/249F
BRAT	249/249F
CARTHAGE	249F/ND
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CYBERCON 3	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES QUEST	349/349F
IT CAME FROM THE DESERT	299/299F
JUDGE DREDD	199/199F
KILLING CLOUD	249/249F
LA BANDE A PICSOU	249/249F
LOGICAL	249/249F
MONKEY ISLANDS	179/179F
MUDS	249/249F
NAM	299/299F
NIGHTSHIFT	249/249F
OBITUS	349F/ND
PGA GOLF	ND/249F
RAILROAD TYCOON	299/299F
SKI OR DIE	ND/249F
SKULL AND CROSSBONES	249/249F
SWIV	249/249F
VIZ	199/199F
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	299/299F
WOLF PACK	299/299F
WONDERLAND	299/299F

DEMENT !!
UN NOUVEAU MAGASIN MICROMANIA A VELIZY 2



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

GREAT COURTS II	179/179F
MONKEY ISLAND	179/179F
LEMMINGS (Plat.)	179/179F
AWESOME (Avent.)	179F/ND
BEAST 2 (Action)	ND/199F
E SWAT (Arcade)	125/125F
LINE OF FIRE (Arcade)	125/125F
MEAN STREETS(Arcade)	125/125F
STRIDER 2 (Arcade)	125/125F
MURDER (Enquéte Pol.)	149F/ND
PUZZNIC (Réflexion)	149/149F
UN SQUADRON (Arcade)	99/125F
PANG (Arcade)	125/125F
KILLING GAME SHOW (Plat.)	ND/125F
BEAST + INFESTATION	179F/ND
BATTLE COMMAND (Arcade)	149/149F
MATRIX MARAUDERS (Arcade)	99/99F
MIDNIGHT RESISTANCE (Arcade)	99F/ND

NIGHT BREED ARCADE	99/99F
SECRET AGENT (Arcade)	ND/149F
ANARCHY (Arcade)	ND/99F
BSS JANE SEYMOUR (Action)	ND/99F
SNOW STRIKE (Arcade)	99/99F
SPELLBOUND (Arcade)	99F/ND
KNIGHT OF CRYSTAL. (Action)	ND/125F
INT. 3D TENNIS (Sim.)	99/99F
MASTER BLAZER (Arcade)	ND/99F
MATRIX MARAUDERS (Arcade)	ND/99F
MONTHY PYTHON (Plateforme)	99/99F
OPERATION HARRIER (Sim. Vol)	99/99F
VOODOO NIGHT MARE (Arcade)	99/99F
VAXINE (Réflexion)	99/99F
VENUS (Arcade)	ND/99F
CASTLE WARRIOR (Arcade)	99F/ND
NEVERMIND (Arcade)	99F/ND
LES GEN D'OR	99/99F

	ST/Amiga
ADV DESTROYER SIM.	289/289F
ART DE LA GUERRE	299/299F
BATTLESTORM	269/269F
BATTLE OF BRITAIN	ND/299F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
CRIME WAVE	249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DUNGEON MASTER	249/249F
FIRE AND FORGET 2	269/269F
GAZZA 2	269/269F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
HORRO ZOMBIES	249/249F
IMPERIUM	249/249F
INDY 500	ND/249F

	ST/Amiga
KICK OFF 2	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F
KING QUEST 4	ND/349F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
MASTER BLAZER	249/99F
MAUPITI ISLAND	289/289F
METAL MASTERS	249/249F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDER	249/149F
NINJA TURTLES	249/249F
OPERATION STEALTH +Compact Disc	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PIRATES	249F/ND
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249F
THE IMMORTAL	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F
WARLORD	ND/249F
WINGS	ND/299F

PC Compatible

Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA



SUPER SIM PACK 299F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE
+ TURBO OUT RUN
+ HEAVY METAL

NOUVEAU

NRJ 2 299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ SHUFFLEPUCK CAFE
+ CRAZY CARS 2
+ PINBALL MAGIC

NOUVEAU

SIMEARTH 399F
LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY

Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planète

HIT

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX

110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

POWER CRASH 299 F
+ OUT RUN + THUNDERBLADE
+ FORGOTTEN WORLDS + STRIDER
+ LAST DUEL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ANDRETTI	299F
BACK TO FUTURE 3	249F
BETRAYAL	349F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
DUNGEON MASTER	399F
F29 RETALIATOR	299F
GOLDEN AXE	299F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
MIDWINTER 2	399F
NARC	299F
PANG	299F
SPACE QUEST IV	399F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

CRIME WAVE	299F
UMS 2	349F
RED BARON	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
OPERATION STEALTH (256 C.)	349F
MURDER	249F
KICK OFF 2	299F
MIDWINTER	349F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES

4ALCATRAZ	249F
ARCHEM	349F
ART OF WAR AT SEA	349F
BARD'S TALE 3	**299F**
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	**299F**
CASH FLOW	259F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CYBERCON 3	299F
DYNASTY WARS	**249F**
ELITE +	349F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KHAN	**399F**
HORROR ZOMBIES	249F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
LIGHTSPEED	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	**299F**
NIGHTBREED JEU DE ROLE	299F
NAM	**299F**
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SKULL AND CROSSBONES	**249F**
SECRET WEAPONS	**349F**
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	**349F**
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	**349F**
THEME PARK MYSTERY	**249F**
TOURNAMENT GOLF	249F
WARLORD	**299F**
WING COMMANDER MIS.DISC2	**149F**

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN
299F

Textes à l'écran et manuels en français

SIM CITY + POPULOUS
299F

2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX!

NOUVEAU

EDITION SPECIALE

BETRAYAL 349F
Une épopée Fantastique par Microprose.

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA

PC GOLD HITS (5P 1/4 et 3P 1/2) 149F
+ Bruce Lee (Arts Martiaux)
+ World Class Leader Board (Golf)
+ Ace of Aces (Avion)
+ Infiltrator (Arcade)

PC HIT N° 2 (5P 1/4) 149F
+ Gryzor (Arcade)
+ Green Beret (Arcade)
+ Wizball (Réflexion)
+ Arkanoid (Casse Briques)

5 pouces 1/4

STRYX (Arcade)	99F
BARBARIAN 2 (Combats à l'épée)	99F
BLOOD MONEY (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F

BARBARIAN+ANTIRIAD (Combat)	149F
OPERATION HARRIER(Sim. de vol)	149F
WONDERLAND (Aventure)	149F
IT CAME FROM DESERT (Avent. gr.)	249F
LOST PATROL (Avent. Graph.)	149F
DARK SIDE(Arcade)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	149F
NIGHTBREED ACTION	99F
DAVID WOLF (Avent.)	249F
MONTHY PYTHON	99F

3 pouces 1/2

WONDERLAND (Avent.)	149F
INFESTATION (Arcade)	99F
SNOWSTRIKE (Arcade)	99F
MUDS (Sim. Sport)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	149F
BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
LOST PATROL (Avent. Graph.)	149F

LA CONSOLE 749F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble Péritel



CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

NOUVEAUTES

Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Battle Squadron	325F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi W.	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Submarine Attack	285F
Danan	285F

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR MASTER SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU	329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

OFFRE SPECIALE

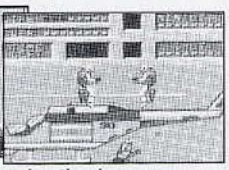
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Lord of the Sworld	325F
Opération Wolf	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F

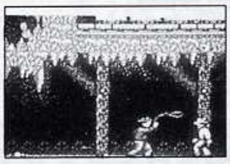
Des nouveautés d'enfer !!



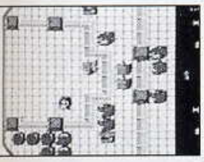
Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable*



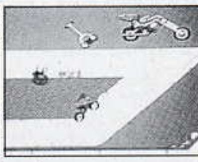
Cyber Shinobi *Des combats démoniaques*



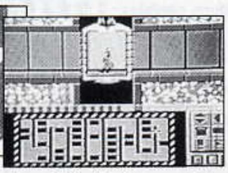
Indiana Jones *Une action ininterrompue !*



Gauntlet. *Foncez à travers une hordes de monstres*



Paperboy. *Evitez tous les pièges de la rue sur votre bicyclette.*



Impossible Mission. *Mettez fin à la menace qui pèse sur le monde*

Aérial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Foot.	295F
Assault City	295F
Basketball Night.	295F
Black Belt	285F

Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F

Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Golfa Mania	295F

POUR COMMANDER
92 94 36 00
Depuis Paris composer le
16 92 94 36 00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le Bon de Commande de la première page. A envoyer à

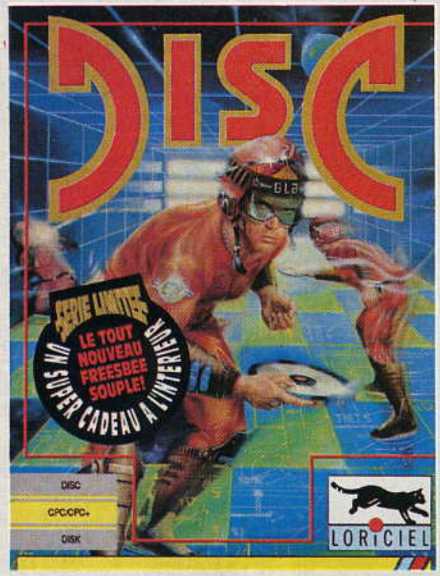
MICROMANIA - BP 114
06560 Valbonne Sophia-Antipolis

ABONNEMENT - ABONNEMENT - ABONNEMENT - ABONNEMENT

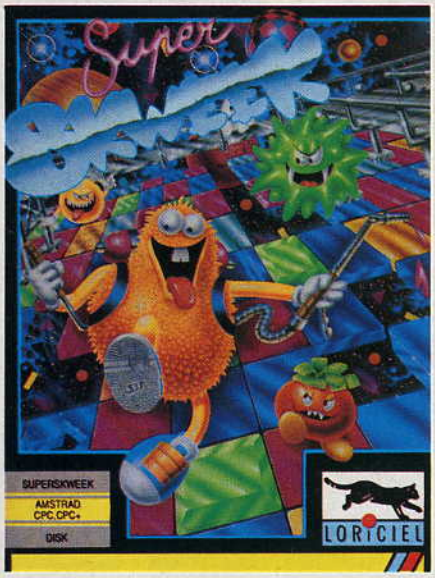
UN JEU GRATUIT

EN VOUS ABONNANT A JOYSTICK

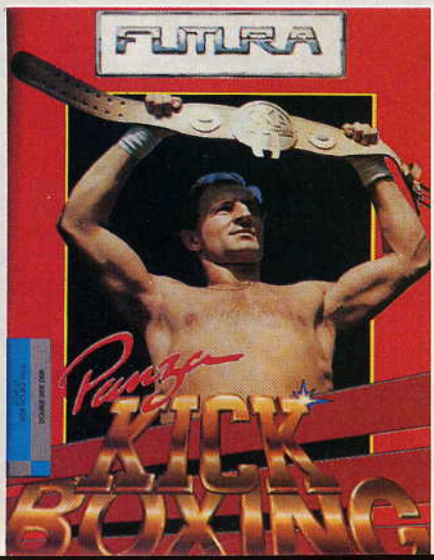
DISC



SUPER SKWEEK



PANZA KICK BOXING



2 FORMULES AU CHOIX

FORMULE 1

55 F d'économie!

11 numéros de Joystick pendant un an: 220 F au lieu de 275!

FORMULE 2

289 F d'économie!(*)

11 numéros de Joystick plus un jeu gratuit: 275 F au lieu de 564!

Vous avez le choix, en plus: Disc, Panza Kick Boxing, ou Super Skweek. Rien que du bon!

(*) 289 F d'économie sur ST/Amiga/PC, 249 F sur CPC DK et 199 F sur CPC K7. Offre valable uniquement sur la France Métropolitaine

QUELLE QUE SOIT LA FORMULE... ...VOS PETITES ANNONCES DEVIENNENT PRIORITAIRES, VOUS GAGNEZ 60 MINUTES DE CONNEXION EN 3614 SUR LE SERVEUR JOYSTICK ET EN PLUS, 10 ABONNÉS SONT TIRÉS AU SORT TOUS LES MOIS ET GAGNENT UN JEU POUR LEUR BÉCANE!

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer, accompagné de votre règlement, à Joystick, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la formule 1. J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo .... de 60 minutes de connexion en 3614.

Abonnement Europe: 350 francs / Reste du monde (par avion): 500 francs

☐ Je choisis la formule 2. J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo .... de 60 minutes de connexion en 3614. De plus, envoyez-moi:

PANZA KICK BOXING [ST] [PC 3"1/5] [PC 5"1/4] [AMIGA] [CPC DK] [CPC K7]
DISC [ST] [PC 3"1/5] [PC 5"1/4] [AMIGA]
SUPER SKWEEK [CPC DK] [CPC K7] (ne cochez qu'une case)

☐ Je commande les anciens numéros de Joystick Hebdo au prix de 10 francs pièce (sauf le Hors-Série qui est à 30 francs) (entourez les numéros choisis)
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 HS

☐ Je commande les anciens numéros de Joystick Mensuel au prix de 25 francs pièce (sauf le numéro 7 qui est à 30 francs) (entourez les numéros choisis) : **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13**

Nom: .... Prénom: ....

Adresse: ....

Code postal: .... Ville: ....

Age: .... Ordinateur: ....

DANBOSS



DANBISS



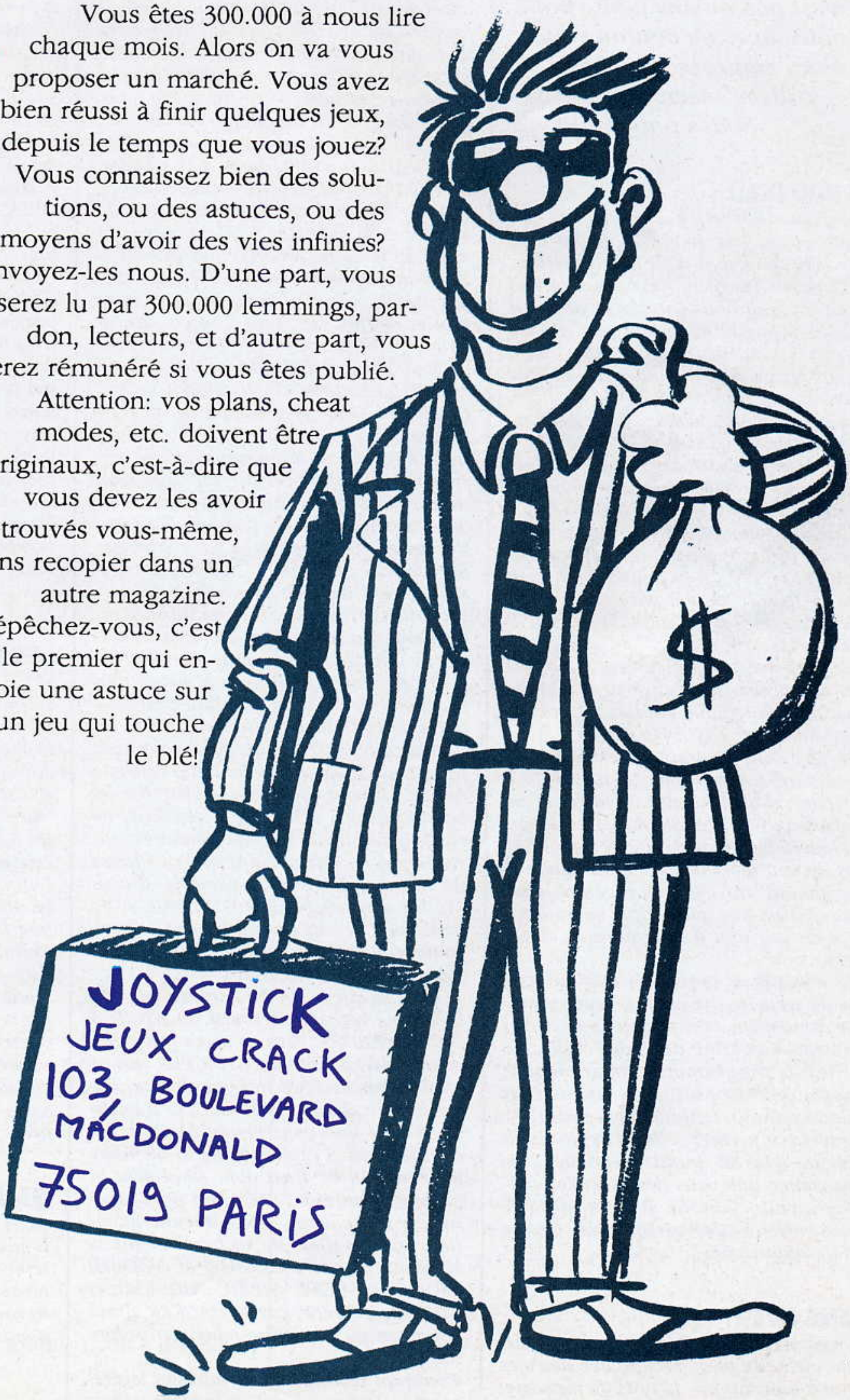
JEUX CRACK

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié.

Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine.

Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

EDITO

Salut les poissons!!

Nous espérons que vous avez passé de bonnes vacances et surtout reposantes, car vous avez un paquet de bidouilles à essayer.
Après avoir reçu 10 000 coups de téléphone pour avoir la solution de Monkey Island, on s'est décidé à vous la filer. La plus grande partie de vos appels concernent le jeu Captive, pour le moment on n'a rien de solide mais ça va venir, faut pas s'affoler!!!
Pour le 1er Avril, nous n'avons pas eu le temps de vous préparer un bon gag!
Mais comme chez Micro Application et Joystick on est super cools, on vous fait un petit concours:

Vous devez nous dire combien il y a de '0' ou 'Ø' dans la rubrique Jeux Crack de ce numéro?
Celui qui se rapprochera le plus du nombre exact aura gagné.

Un amstradiste et un Commodoriste gagneront un abonnement à Joystick, et un joueur sur chaque machine 16 bits gagnera un produit de Micro Application!
Vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale avec vos cordonnées, votre machine et le lot qui vous ferait plaisir.

Les lots:
Gfa Basic **Amiga/Atari**
Gfa Compilateur **Amiga/St**
routines Graphiques et sonores **Atari**
Gem Up **Atari**
La saga des King's Quest **Amiga/Atari/Pc**
L'histoire de Larry **Amiga/Atari/Pc**

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE **12550F**

Cours de Bidouilles POUR CPC

Salut les Kids. Je ne fis le mois dernier que vous allécher sur les intéressantes possibilités des cartes d'interruptions. Nous allons ce mois-ci les voir a l'oeuvre avec des exemples concrets d'utilisation avancée, qui vous montreront qu'un HACKER n'est pas qu'une petite boîte noire avec un bouton rouge. Alors empressons-nous d'en utiliser ensemble les étonnantes potentialités...

DU NOUVEAU

Tout d'abord un petit message a ceux qui, ne possédant pas de HACKER, chercheraient discrètement a fuir notre débat, pourtant fort instructif. Le cours s'adresse a tous. Ce que nous faisons là avec un HACKER peut être également réalisé dans certaines conditions avec un simple assembleur, et c'est de toutes façons une bonne façon de s'initier a ce langage. Vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas suivre attentivement ce qui va suivre!

Une interface (ou un assembleur) permet de travailler réellement sur la mémoire, à la grande différence de DISCOLOGY, qui ne travaille jamais que sur un secteur physique de la disquette, avec des adresses mémoires relatives à la position des octets dans ce secteur, et non pas à la position qu'ils occupent en mémoire vive lorsqu'ils sont chargés.

Cette différence est absolument essentielle à la compréhension d'un programme. Imaginons que vous vouliez suivre un programme avec DISCOLOGY.

Vous êtes donc en train de désassembler un secteur, le programme reste compréhensible s'il est toujours linéaire, et ne comporte pas de saut absolu. Mais si vous rencontrez par exemple un 'JP &456D', il vous devient alors impossible de suivre le programme, car vous ne savez plus où désassembler: sur quelle piste se trouvent les octets qui sont à cette adresse, et sur quel secteur?

Il se révèle donc impossible avec un éditeur de secteurs d'avoir une compréhension d'ensemble d'un programme, et l'on se retrouve confiné dans des études de parties de programmes apparemment indépendantes, puisqu'on ne peut les replacer dans un ensemble cohérent.

L'interface permet, elle, d'explorer la mémoire dans sa (quasi)intégralité. Si le programme que vous désassemblez présente un saut absolu, il vous suffit de désassembler à l'adresse indiquée. Cela se fait instantanément!

GAME OVER?

Ceci va nous permettre d'utiliser une nouvelle méthode pour rechercher des vies infinies dans un jeu: le suivi de messages. En quoi cela consiste-t-il? Il s'agit tout simplement de repérer en mémoire l'adresse du message de fin de jeu, et de rechercher ensuite les parties du programme qui font appel à cette adresse. La première chose à faire est de charger votre jeu, de perdre une partie, et de noter soigneusement le message de fin (à l'espace près!). Actionnez ensuite votre interface pour avoir accès à ses fonctions. Recherchez alors (en ASCII) le message que vous avez noté. Faites bien attention aux espaces, aux majuscules, et aux minuscules! Si vous ne connaissez pas l'instruction de recherche de votre HACKER, consultez son manuel, nous ne redonnerons pas ici le détail des commandes. Si le message n'est pas trouvé, essayez a nouveau en mettant tout en majuscules, puis tout en minuscules, ou bien essayez de ne rechercher qu'une petite partie du message (par exemple 'OVE' pour 'GAME OVER'). Si vous trouvez plusieurs fois une partie du message, utilisez la fonction 'EDIT' en donnant une adresse légèrement inférieure à celle trouvée, pour vérifier s'il s'agit bien du bon message en visualisant sa totalité.

Vous disposez alors de l'adresse du début du message (si vous n'avez pas commencé la recherche par la première lettre du message, il faut bien sûr procéder à des corrections sur l'adresse). Cette adresse est bien entendu un nombre en hexadécimal sur deux octets. Il vous faut alors rechercher ce nombre en hexa, en mettant en premier l'octet faible, puisque c'est toujours de cette façon que sont codées les adresses sur CPC. Par exemple, vous avez trouvé que le message se situait à l'adresse &4FDC. Il vous faut donc rechercher les octets suivants: &DC,&4F. Si ces octets ne sont pas trouvés, recommencez la recherche en retranchant un à l'adresse du message. Dans notre exemple, il vous faudra alors rechercher &DB,&4F. Si les octets ne sont toujours pas trouvés, recommencez à nouveau l'opération autant de fois que cela sera nécessaire.

Je rappelle que le HACKER trouve toujours la chaîne recherchée (hexa ou ASCII) à l'adresse &BFØA. Vous ne devez pas prêter attention à ce résultat. Le HACKER, qui ne possède pas de RAM interne, doit stocker ses données dans la RAM du CPC. Il stocke la chaîne que vous venez d'entrer en &BFØA, puis il explore toute la mémoire pour la trouver. Il va donc forcément la repérer à l'adresse &BFØA! En règle générale, vous ne devez prêter aucune attention aux résultats de recherches qui se situeraient entre &ØØØØ et &ØØ4Ø, &B1ØØ et &BDFF, &BFØØ et &BF5Ø, et &CØØØ et &FFFF, car le HACKER efface ces zones, ou les utilise pour son propre usage.

Pourquoi rechercher des adresses légèrement inférieures à celle à laquelle débute réellement le message? Tout simplement parce que le programme stocke généralement quelques données importantes avant le message: position où il doit être affiché, couleur d'affichage, fonte à utiliser... Le programme communique à la routine d'affichage l'adresse où se trouvent ces quelques octets, suivis du message.

Lorsque vous avez repéré un endroit qui fait appel au message, désassemblez un peu avant, et essayez de repérer ce qui serait le début de la routine du 'GAME OVER' (elle commence souvent par un DI, qui supprime les interruptions). Cette routine est généralement appelée par un saut conditionnel, relatif (JR), ou absolu (JP ou CALL). Désassemblez encore un peu avant pour voir s'il ne s'agit pas d'un JR. Si vous n'en trouvez pas, recherchez l'adresse de début de la routine pour voir si elle n'est pas appelée par un JP ou un CALL conditionnels (Z, NZ, C, NC. . .). Quand vous avez repéré un appel, la technique consiste bien sûr à le supprimer, c'est à dire à le remplacer par des zéros, pour que la routine de GAME OVER ne soit jamais appelée, peu importe la condition d'appel. Le nombre de vies sera toujours décrémenté, mais la partie ne se terminera pas lorsqu'il deviendra nul.

LES CONTRE-INDICATIONS

Le problème qui survient le plus couramment est bien sûr que vous ne trouviez pas le message. Ceci peut avoir plusieurs causes: le message peut ne pas être en ASCII conventionnel. Par exemple, la lettre A est codée par un Ø, la lettre B par un 1, et ainsi de suite. Le message peut être aussi codé, ce qui est encore pire! Enfin, il se peut que le message se trouve en mémoire dans une zone qui est effacée par le HACKER au moment du reset. Enfin, il arrive que certains programmes disposent d'une routine d'affichage des messages qui ne possède que l'adresse du premier message. Le programme se contente alors de fournir à la routine le numéro du message à afficher. Celle-ci calcule alors son adresse si tous les messages ont la même longueur, ou se repère grâce aux octets de fin de message.

GAME OVER!

Vous avez eu un petit aperçu des choses nouvelles que permettent de faire un traitement sur toute la mémoire en même temps. Le mois prochain, nous perfectionnerons notre méthode, et nous verrons d'autres utilisations intéressantes...

Atchao bonsoir les Kids...
Patrice MAUBERT.

JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

A.P.B.

```
10 REM Immortalite sur A.P.B version Disk
20 REM Pour la compil 'TNT'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A567:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>9158 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,24,CD,5D,A5,21,00,4C,11,50,00,01,00
130 DATA 0C,ED,B0,EB,16,25,D5,CD,5D,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,29,20,F1,21,00,C0,11,01,C0,01
150 DATA FF,3F,75,ED,B0,21,00,00,22,0D,19,22,12,19
160 DATA 22,17,19,22,47,19,C3,00,40,1E,00,0E,C1,E5
170 DATA CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

FAST FOOD

```
10 REM Vies infinies sur FAST FOOD
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6693 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,03,C3,47,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 0C,57,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

FANTASY WORLD DIZZY

```
10 REM Plus d'argent sur FANTASY WORLD DIZZY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A058:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>8280 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,02,C3,47,41,3E,03
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,F9,01,C3,70,01,CD,80
150 DATA AF,AF,32,7E,87,3E,3E,32,7C,87,3E,62,32,7D
160 DATA 87,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DIZZY

```
10 REM Vies infinies sur DIZZY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7134 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,14,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3,47,41,3E,01,32
140 DATA 71,01,21,22,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32,3A
150 DATA 95,C3,B1,73,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

LINE OF FIRE

```
10 REM Vies infinies sur LINE OF FIRE version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4783 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,18,A0,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,01,21
110 DATA 2D,A0,ED,53,7F,20,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,10,7D,C3,97,6B,00,00,00,00
```

STRIDER II

```
10 REM Vies infinies sur STRIDER 2 version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4867 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,18,A0,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,93,21
110 DATA 2D,A0,ED,53,A1,90,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,7E,01,C3,40,00,00,00,00,00
```

TREASURE ISLAND DIZZY

```
10 REM Vies infinies sur TREASURE ISLAND DIZZY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7049 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,A0,C3,FB,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

SUPER SKWEEK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets CB E9 CD 5B ØØ par CB E9ØØ ØØ ØØ.

PANZA KICK BOXING

Pour modifier les caractéristiques des boxeurs, éditez le fichier FRR. BIN. Il y a 16 boxeurs, huit pour le joueur et huit pour l'ordinateur avec chacun trois caractéristiques. Les huit premiers octets du fichiers correspondent a la forme des boxeurs du joueur, les huit suivants a la forme des boxeurs de l'ordinateur. Les seize suivants représentent la résistance, et les seize derniers représentent les réflexes. Vous pouvez modifier chacune de ces caractéristiques, de &ØØ a &63 (=99). THE

SPY WHO LOVED ME

Version 64K :
Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FB ØC 3D 32 par 3A FBØC ØØ 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, secteur&C1, a l'adresse &Ø13C, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.
Version 128K :

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 5E ØD 3D 32 par 3A 5EØD ØØ 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, secteur&C1, a l'adresse &Ø13C, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.

DIZZY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØC 95 3D 32 par 3A ØC95 ØØ 32.

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour avoir plus d'argent, remplacez les octets 3A Ø5 8D 3C 32 par 3E 62 ØØ3C 32.

FANTASY WORLD DIZZY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 84 A3 3D 32 par 3A 84A3 ØØ 32.

TOM & JERRY 2

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 2A 88 19 23 22 par 2A 88 19ØØ 22, ou bien allez en piste 11, secteur &C3, a l'adresse &Ø1CC, où vous remplacez le 23 par un ØØ. Puis remplacez les octets 2A 88 19 11 1E par 2A88 19 11 ØØ, ou bien allez en piste 12, secteur &C3, a l'adresse &ØØCB, où vous remplacez le 1E par un ØØ.

MYSTICAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 84 2B 35 par 84 2B ØØ.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets Ø1 32 18 par XX 3218, puis remplacez les octets Ø2 36 Ø1 par Ø2 36 XX, avec XX compris entre 1 et 12. (Carine & Nicolas)

ESWAT

Version 64K :
Pour passer au niveau supérieur avec la touche Escape, faites POKE &2A3B,Ø
POKE &2A43,&C3
POKE &2A44,&89
POKE &2A45,&14.
Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1CA3,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØA44,Ø.
Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &553E,Ø.
Version 128K :
Pour passer au niveau supérieur avec la touche Escape, faites POKE &2F91,&21
POKE &2F92,&ØB
POKE &2F95,&16.
Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1F29,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØBC7,Ø.
Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &639E,Ø.
(Carine & Nicolas)

BUGGY RANGER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets F7 35 28 Ø6 par F7 ØØ 2ØØ6.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 95 32 F8 par A7 32 F8.
Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3D 32 F9 par A7 32 F9.
Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 ØØ par A7 32ØØ.
Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets F1 5D 3E ØØ par F1 5D3E XX, avec XX compris entre Ø et 2. (Carine & Nicolas)

SUPER CARS

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets 2A E3 Ø6 7D 93 par C9 E3Ø6 7D 93.

Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &369C,&C9.
(Carine & Nicolas)

BUGGY RANGER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &6844,Ø
POKE &6845,&2Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &7652,&A7.
Pour avoir du fuel infini, faites POKE &68A7,&A7.
Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &6C94,&A7.
Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &68C9,NIVEAU-1
(entre Ø et 2).
(Carine & Nicolas)

GOLDEN AXE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &6959,Ø
POKE &695A,Ø
POKE &695B,Ø.
Pour choisir le niveau de départ, faites POKE &76A2,((NIVEAU-1)*2)+1
POKE &76AØ,((NIVEAU-1)*2)+3
POKE &AØ4Ø,((NIVEAU-1)*2)+3
(avec NIVEAU compris entre 1 et 5).(Carine & Nicolas)

SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A 25 ØØ D6 Ø1 par 3A25 ØØ D6 ØØ.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 21 ØD ØC 35 par C9 ØDØC 35.
Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 21 22 ØC 7E D6 par C9 22 ØC 7E D6.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A Ø3 ØC D6 par C9 Ø3 ØCD6.
Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 3E ØØ 32 Ø3 par 3E XX32 Ø3, avec XX compris entre Ø et 8. (Carine & Nicolas)

DRAGON BREED

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A B8 Ø6 3D par 3A B8Ø6 ØØ.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø3 FE 3Ø 28 Ø5 par Ø3 FE 3Ø28 Ø3.
Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets FE ØA 3E 31 par FE ØA3E XX, avec XX compris entre 31 et 37. (Carine & Nicolas)

SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &19A4,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &ØED5,&C9.
Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &ØEC7,&C9.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &2ØB6,&C9.
Pour choisir le niveau de départ, faites POKE &184E,XX (de Ø a 8).
(Carine & Nicolas)

DRAGON BREED

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &3612,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &692F,3.
Pour choisir le niveau de départ, faites POKE &69FB,XX (XX=niveau+&3Ø, entre&31 et &37). (Carine & Nicolas)

JEUX... CRACK AMSTRAD

THE SPY WHO LOVED ME

```
10 REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
20 REM Version 128K Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A051:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7466 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
140 DATA CD,1D,A0,3E,00,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95
150 DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,A0,CD,1D,A0
160 DATA C9,16,05,21,00,90,CD,46,A0,16,0C,21,00,92
170 DATA CD,46,A0,16,13,21,00,94,CD,46,A0,16,1A,21
180 DATA 00,96,CD,46,A0,16,21,21,00,98,CD,46,A0,C9
190 DATA 1E,00,0E,C1,DF,4E,A0,C9,66,C6,07,00,00,00
```

THE SPY WHO LOVED ME

```
10 REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
20 REM Version 128K Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A051:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7546 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
140 DATA CD,1D,A0,3E,00,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95
150 DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,A0,CD,1D,A0
160 DATA C9,16,05,21,00,90,CD,46,A0,16,0C,21,00,92
170 DATA CD,46,A0,16,13,21,00,94,CD,46,A0,16,1A,21
180 DATA 00,96,CD,46,A0,16,21,21,00,98,CD,46,A0,C9
190 DATA 1E,00,0E,C1,DF,4E,A0,C9,66,C6,07,50,00,00
```

BUGGY RANGER

```
10 REM Energie,fuel,munitions infinis
20 REM Et choix du level
30 REM Sur BUGGY RANGER (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5B3
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&11EC THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de depart (1 a 3)";lv
110 IF lv>3 OR lv<1 THEN 100
120 POKE &A5AD,lv-1:MODE 1
130 PRINT"Inserer l'original de BUGGY RANGER...
140 CALL &BB18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA 21,97,A5,22,29,01,C3,00,01,CD,15,AB,21,A1
170 DATA A5,22,0F,01,C9,3E,A7,32,52,76,32,A7,68,32
180 DATA 94,6C,3E,00,32,C9,68,C3,C4,5D
```

SUPER CARS

```
10 REM Argent infini sur SUPER CARS version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A104:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>27375 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,74,A0,21,14,A0
100 DATA 22,27,01,C3,00,01,3E,C3,21,22,A0,32,57,03
110 DATA 22,58,03,C3,D7,02,21,A8,4C,11,AF,4D,01,17
120 DATA 48,ED,B8,21,77,A0,11,0C,07,01,8D,00,ED,B0
130 DATA F3,ED,4B,E2,03,11,01,00,21,1F,01,D9,21,F6
140 DATA E8,11,0C,07,0E,29,44,65,09,1A,AD,12,6F,13
150 DATA 1A,AC,12,13,47,7B,FE,AE,20,EF,7A,FE,4D,20
160 DATA EA,60,11,CD,13,19,3E,C9,32,9C,36,ED,5F,CB
170 DATA FF,ED,4F,E9,66,C6,07,8B,D7,FE,D3,3C,CB,2B
180 DATA E0,3C,D3,24,AF,2E,24,35,E7,37,DF,3D,D8,3A
190 DATA F6,4F,AB,70,68,52,72,59,30,BF,0D,BF,5C,29
200 DATA FF,08,FF,35,76,A9,12,55,25,E1,16,5D,B4,56
210 DATA 66,DA,87,6C,89,D4,F8,81,10,4D,83,CE,11,A9
220 DATA 8B,44,3A,47,66,82,29,9D,1A,61,5C,E3,9B,8E
230 DATA AD,82,E8,85,CC,1F,02,40,3B,48,CA,C6,A6,95
240 DATA 3F,86,0C,55,D3,9A,A2,D8,65,9E,7E,3F,61,1F
250 DATA 13,68,CE,7E,9B,C5,3F,14,0D,0B,85,4D,72,57
260 DATA 6A,89,35,31,2D,64,9B,26,45,09,6C,58,A9,4A
270 DATA 03,AA,24,79,A3,7F,F9,E8,00,00,00,00,00,00
```

TOOBIN

```
10 REM Credits infinis sur TOOBIN version Disk
20 REM Pour la compil 'TNT'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>10472 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,24,CD,65,A5,21,00,4A,11,40,00,01,00
130 DATA 02,ED,B0,21,00,30,16,21,D5,CD,65,A5,D1,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,25,20,F1,21,00,40,11,00
150 DATA C0,01,00,40,ED,B0,21,5E,A5,11,84,C3,01,40
160 DATA 00,ED,53,6A,00,ED,B0,C3,40,00,AF,32,E5,9C
170 DATA C3,00,25,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

SUPER SKWEEK

```
10 REM Vies infinies sur SUPER SKWEEK version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 POKE &BDEE,&C9:MEMORY &17FF
40 FOR N=0 TO 15:READ A:INK N,A:NEXT
50 BORDER 0:MODE 0:LOAD"SK.SCR",&C000
60 LOAD"SX.BIN",&1800:LOAD"SK.BIN",&4800
70 POKE &66F3,0:POKE &66F4,0:CALL &4800
80 DATA 0,24,11,22,7,15,2,18
90 DATA 17,6,1,9,26,13,3,10
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

XYBOTS

```
10 REM Credits et energie infinis sur XYBOTS Disk
20 REM Pour la compil 'TNT'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A57D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12130 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,24,CD,74,A5,21,00,48,11,40,00,01,00
130 DATA 02,ED,B0,21,00,30,16,17,D5,CD,74,A5,D1,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,1A,20,F1,21,00,30,11,00
150 DATA C0,01,00,40,ED,B0,21,5E,A5,11,84,C3,01,40
160 DATA 00,ED,53,6A,00,ED,B0,C3,40,00,AF,32,1F,72
170 DATA 32,27,86,32,A0,89,32,D1,8A,32,D2,8A,32,D3
180 DATA 8A,C3,B0,04,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

MYSTICAL

```
10 REM Choix du tableau de depart
20 REM Et Vies infinies
30 REM sur MYSTICAL (Version Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:FOR p=&A580 TO &A5B4
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&1589 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx<>2 THEN 150
140 POKE &A5AE,0
150 MODE 1:INPUT"Tableau de depart (1 a 12) ";ta
160 IF ta<1 OR ta>12 THEN 150
170 POKE &A5A6,ta:MODE 1
180 PRINT"Inserer l'original de MYSTICAL...
190 PRINT"(Protection ouverte)...
200 CALL &BB18:CALL &A59D:|CPM
210 DATA 66,C6,07,1E,00,DF,80,A5,C9,21,00,90,16,04
220 DATA 0E,48,CD,83,A5,21,00,92,0E,49,16,06,C3,83
230 DATA A5,CD,89,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,00,32,F8,90
240 DATA 32,83,91,3E,35,32,FF,93,C3,89,A5
```

TOM & JERRY II

```
10 REM Temps infini sur TOM & JERRY 2 version Disk
20 REM Pour la compil 'CARTOONS' de UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W":MEMORY &7CF:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2834 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"LOADMC",&7D0:CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,78,08,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,D0,07,AF,32,BC,2A,32,B9,3B,C3,70,17
```

SLY SPY SECRET AGENT

```
10 REM Energie,munitions et temps infinis
20 REM Choix du Niveau de depart
30 REM Sur SLY SPY SECRET AGENT (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5F6
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
80 IF ck<>&2ECC THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1:INPUT"Niveau de depart (1 a 9)";t
120 IF t>9 OR t<1 THEN 110
130 POKE &A5C3,t-1:MODE 1
140 PRINT"Inserer l'original de SLY SPY...
150 CALL &BB18:MODE 0
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:CALL &A587
170 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
180 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
190 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,04,16,03,E5,D5,CD,80
200 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,EF,3E
210 DATA C9,32,D5,22,32,C7,22,32,B6,34,3E,00,32,4E
220 DATA 2C,AF,01,7E,FA,ED,79,F3,21,00,14,11,00,00
230 DATA 01,02,2C,ED,B0,31,00,3A,21,E9,A5,11,00,30
240 DATA D5,01,10,00,ED,B0,C9,21,2F,91,11,FF,BF,01
250 DATA 02,40,ED,B8,C3,78,00
```

PANZA KICK BOXING

```
10 'Editeur de joueurs sur PANZA KICK BOXING Disk
20 '(C) JOYSTICK 1991
30 DIM B$(16):FOR N=1 TO 16:READ B$(N):NEXT
40 MEMORY &7500:MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL..."
50 CALL &BB06:CLS:LOAD"FRR":P=1
60 PRINT"EDITEUR DE BOXEURS PANZA KICK BOXING : "
70 PRINT:PRINT"FLECHES HAUT ET BAS POUR CHOISIR"
80 PRINT:PRINT"ENTER POUR REDEFINIR UN BOXEUR"
90 PRINT:PRINT"COPY POUR SAUVER LES CHANGEMENTS"
100 PRINT:PRINT"BOXEUR : ";TAB(21);"FORME........"
110 PRINT TAB(21);"RESISTANCE..."
120 PRINT TAB(21);"REFLEXES....."
130 LOCATE 10,9:PRINT B$(P);SPACE$(10-LEN(B$(P)))
140 LOCATE 34,9:PRINT PEEK(&752F+P):LOCATE 34,10
150 PRINT PEEK(&753F+P):LOCATE 34,11
160 PRINT PEEK(&754F+P)
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170 ELSE A=ASC(A$)
180 IF A=240 THEN IF P>1 THEN P=P-1:GOTO 130
190 IF A=241 THEN IF P<16 THEN P=P+1:GOTO 130
200 IF A=13 THEN GOSUB 230
210 IF A=224 THEN GOTO 270
220 GOTO 170
230 LOCATE 35,9:GOSUB 260:POKE &752F+P,A
240 LOCATE 35,10:GOSUB 260:POKE &753F+P,A
250 LOCATE 35,11:GOSUB 260:POKE &754F+P,A:RETURN
260 LINE INPUT A$:A=VAL(A$):RETURN
270 CLS:PRINT"DEPROTEGEZ LE DISK...":CALL &BB06
280 SAVE"FRR",B,&7530,&40:CLS:PRINT"TERMINE !"
290 DATA BOXEUR A,BOXEUR B,BOXEUR C,BOXEUR D
300 DATA BOXEUR E,BOXEUR F,BOXEUR G,BOXEUR H
310 DATA DOM WEAK,C.B. ROCKY,MAD SKWEEK,CASANOVA
320 DATA TD PANTHER,BULLDO MAN,MARVELKICK,A. PANZA
```

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1ERE PARTIE: THE THREE TRIALS

Regarder la séquence de présentation. Descendre les escaliers et aller au Scumm Bar. Entrer, parler aux différents pirates, et surtout aux pirates importants. Retenir ce qu'ils vous disent sur les trois épreuves. Aller à la porte de la cuisine. Attendre que le cuisinier soit sorti, ait dépassé le rideau, puis entrer dans la cuisine. Prendre le pot, la nourriture, ouvrir la porte qui mène à la mer. Marcher sur la planche plusieurs fois, et ramasser le poisson pendant que la mouette est partie. Sortir de l'auberge. Aller à la falaise qui monte au point de départ du jeu. Marcher vers le path. Aller à la clairière, entrer dans le cirque, numéro du canon. Utilisez le casque et faire le numéro. Vous obtenez de l'argent. Retournez au village et aller vers la ville. Là vous trouverez "Citizen of Mêlée" à qui vous achetez une carte de Monkey Island. Discuter avec les pirates et faire en sorte qu'ils vous donnent les notes plus quelques pièces. Aller chez la voyante (porte à droite dans la rue) et prendre le poulet qui est sur la petite table. Sortir et aller au fond de la rue pour passer dans le rue suivante. Aller dans la boutique et acheter une pelle et une épée. Retourner à la vue d'ensemble de l'île, et vous vous diriger sur le pont où un troll vous empêche de passer. Donnez lui le poisson et il vous laissera passer vers la maison qui est en retrait au sud-ouest de l'île. Prendre des leçons avec l'homme que vous trouverez là-bas. Retourner sur la vue d'ensemble de l'île, et se battre avec les différents pirates qui se promènent sur l'île, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous dise que vous êtes assez bon pour rencontrer le Sword master. Aller à l'entrée de la forêt. Ramasser les pétales jaunes que vous trouverez en allant voir le Sword master. Pour aller voir cette dernière, se diriger le plus possible sur la gauche, et quand vous ne pouvez plus aller vers le haut. Vous arriverez à une pancarte que vous tirez pour faire apparaître un pont. Vous continuez et vous arrivez au Sword master. SAUVEGARDEZ et essayez de la battre en essayant de nombreuses fois et en notant les injures qui correspondent. Une fois que vous avez obtenu le Tee-Shirt de la victoire, cherchez un endroit dans la forêt où vous trouverez une croix. Creusez avec la pelle et vous obtiendrez un autre Tee-Shirt. Aller au village, vers le boutiquier, puis dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez à la maison du gouverneur. Pour passer les chiens qui en gardent l'entrée, utilisez la nourriture avec les pétales jaunes et donnez le tout aux chiens. Ceux-ci s'endorment et vous pouvez entrer dans la maison. Ouvrez la première porte qui n'est pas fermée à clé et regardez la séquence. Il vous faut une lime. Allez ouvrir la porte de la boutique. Allez à la prison et discutez avec le prisonnier. Allez directement chez le boutiquier où vous achetez des "breath mints". Retournez à la prison et donnez les au prisonnier. Discutez avec lui, et donnez lui le Gother repellent. Il vous donne en échange un gâteau aux carottes que vous regardez, et trouvez une lime. Retournez chez le gouverneur, et prenez l'idole. Le shérif vous jette à l'eau. Ramassez la statue et sortez. Il vous faut maintenant achetez un bateau. Vous allez à l'endroit nommé Lights ou Used ships emporium, et vous discutez avec le vendeur. Il vous faut acheter un bateau à crédit. Vous allez donc chez le boutiquier, vous lui demandez un crédit. Une fois le bateau acheté, vous devez engager trois personnes. En premier, dirigez vous vers la petite île au nord-est. Utilisez le poulet avec le câble, entrez dans la maison, dites à Meathook que le gouverneur a été capturé et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous fasse passer une épreuve. Faites cette épreuve, convainquez le de s'engager sur votre bateau et sortez. Allez ensuite chez le Sword master et engagez-la.

Allez à l'auberge (SCUMMM BAR) où le patron a fait faillite. Ramassez toutes les chopes, et utilisez en une avec le baril de grog. Il vous faut alors transporter le grog qui transperce peu à peu la chope. Une fois arrivé à la prison, utilisez la grog avec la serrure et libérez le prisonnier. Retournez à gauche de l'auberge, pour la séquence finale avant la deuxième partie.

2EME PARTIE : THE JOURNEY

Ramassez tout ce que vous trouvez sur le bateau; c'est à dire: les livres, la poudre, la corde, les céréales, le drapeau, la plume, l'encre etc... Ouvrez le paquet de céréales, regardez le cadeau, et mettez la carte au feu. Allez dans la cabine du capitaine, utilisez la clé avec le cabinet. Ouvrez le coffre et prenez la recette. Allez dans la cuisine et mettez tout ce que Guybrush veut bien mettre, dans le chaudron. Vous obtenez une explosion, il y a une petite séquence et vous vous retrouverez finalement évanoui dans la cuisine. Relevez vous et allez prendre de la poudre. Remontez sur le pont, mettez la poudre dans le nez du canon, utilisez la corde avec le canon, et utilisez le pot. Vous entrez dans le canon et vous êtes projeté sur l'île.

3EME PARTIE : UNDER MONKEY ISLAND.

Relevez vous sur la plage, ramassez la banane qui est à côté de vous et allez dans la jungle. A partir de ce moment vous ramasserez tous les mémos que vous trouverez pendant l'aventure. Allez au "pond" et ramassez la corde. Dirigez-vous vers l'ouest de l'île et allez au fort ou vous ramassez la corde, la lunette. Vous poussez le canon et ramassez la poudre et le boulet à canon. Allez au "fort" et utilisez la poudre avec le barrage. Ramassez la pierre qui est sur le mémo. Marchez en direction du barrages en pierre. Utilisez cette pierre, qui est un silex avec le boulet de canon. Cela fait exploser le barrage. Retourner au "river fort" et montez aux escaliers. Tirez l'art primitif deux fois. Montez de nouveau aux escaliers et poussez le rocher qui est au bord.Cela actionne une catapulte qui va lancer le rocher sur le bananier et va faire tomber deux bananes. Allez les chercher tout de suite. Allez au Crash (crevasse) et utilisez les deux cordes pour descendre au fond du ravin et ramassez les rames. Aller sur la plage la plus proche, utilisez les rames avec le bateau, utilisez le bateau. Dirigez vous vers le nord-est de l'écran en bateau. Débarquez sur la première plage. Allez dans la jungle, au village. Dans le village, dirigez vous vers la hutte qui est au premier plan à l'extrême gauche, et ramassez les bananes dans le bol de fruits. Dirigez vous vers la sortie du village. Les cannibales de l'île vous arrêtent et vous enferment. Dans la hutte, prenez le crâne, le mémo, et ouvrez la "loose board" sur le sol. Passez par le trou. Vous vous retrouvez finalement dans la jungle. Cherchez le singe et donnez lui les cinq bananes. Il vous suit alors. Allez vers l'est de l'île à la clairière. Allez à droite jusqu'aux deux totems. Tires le nez du totem

de gauche, et allez à l'endroit ou les pics se sont abaissés. Ils remontent. Le singe va faire la même chose que vous, mais en restant accroché. Vous pouvez alors passer. Prenez la petite statuette. Sortez et retournez voir les cannibales, discutez avez eux, dites leur de ne pas vous manger et que vous leur donnerez quelque chose. Donnez leur la statuette. Ils s'en vont, ce qui vous permet d'entrer dans la hutte et de prendre le ramasseur de bananes.Sortez, échangez le banana picker contre la clé de la tête du singe,) Hermann Toohrot. Sortez du village, revenez-y et discutez avec les cannibales à propos de quelque chose que vous voudriez en échange de la statuette. Discutez avec eux, utilisez toutes les phrases que l'ont vous propose jusqu'à ce qu'ils se mettent à discuter entre eux. A ce moment, donnez leur le Leaflet (dépliant) et ils vous donneront la tête du navigateur. Vous pouvez alors retourner dans la tête du singe et une fois descendu dans les catacombes, utilisez la tête du navigateur et allez là où il regarde. Cela vous mènera au bateau fantôme du pirate Lechuck. Parler avec la tête du navigateur de façon qu'elle vous donne son collier. Utilisez-le et rentrez dans le bateau. Vous allez devenir invisible. Allez dans hatch, et allez ensuite vers la gauche. Vous arriverez à un endroit où il y a des animaux. Ramassez un poulet et vous obtiendrez une plume. Retournez dans la cabine où un pirate dort et utilisez la plume sur ses pieds, deux fois. Cela vous permet de récupérer le grog qu'il a laissé tomber. Remonter sur le pont et allez vers la gauche. Ouvrez l'unique porte que vous trouverez et entrez. Ne vous avancez pas trop dans la cabine. Utilisez le magnetic compass avec la clé. Sortez de la cabine et retournez à l'endroit des animaux. utilisez la clé avec le hatch. Ouvrez-le hatch et descendez. Utilisez le grog avec le plat (dish) et allez prendre de la graisse dans la marmite.Remontez sur le pont et utilisez la graisse avec la porte de droite. Ouvrez la porte et entrez. Ramassez les outils, redescendez à l'endroit des animaux et utilisez les outils avec la grosse caisse. Regardez la caisse et retournez dans les catacombes avec le root. Vous arrivez directement au village des cannibales où l'ont vous prépare une potion anti-fantômes, avec le root. Sortez du village et vous arrivez directement où était le bateau qui a maintenant disparu. Discutez avec le fantôme qui reste et faites vous emmener à Mêlee Island.

4EME PARTIE : THE DUEL

Allez vers l'église en utilisant la potion sur les deux fantômes que vous trouverez en chemin. Entrez dans l'église, stoppez la cérémonie, discutez avec les différentes personnes jusqu'à ce que lechuk vous envoie voltiger par un formidable coup de poing. Regardez la petite séquence jusqu'à ce que vous soyez sorti de la machine à grog par lechuk. Ramassez rapidement la bouteille de bière tombée à terre, et utilisez-la avec lechuk. Cela le désintègre et vous n'avez plus qu'a regarder la séquence finale!

THE END

(Jean-Michel GAUTIER)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

MéTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est à dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

COBRA II

```
' Bouclier, Vies et Energie infinies pour Cobra et Arma
' pour COBRA II par A. SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 266 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1CDFE3
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\COBRA.PRG",adr%,266
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00C4,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2300
DATA 4267,2F3C,0006,6C00,2F3C,0006,6C00,3F3C,0005,4E4E
DATA DFFC,0000,000C,33FC,0039,0006,EFFE,2A7C,0006,F000
DATA 3F3C,000A,3F3C,0000,3F39,0006,EFFE,3F3C,0001,3F3C
DATA 0000,42A7,2F0D,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,DBFC
DATA 0000,1400,0679,0001,0006,EFFE,0C79,0046,0006,EFFE
DATA 66C2,4279,0006,FFB6,4279,0007,30D6,4279,0007,3EBC
DATA 4279,0007,2FAC,4279,0007,3FF6,4279,0007,587C,4EF9
DATA 0006,F000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973
DATA 7175,6574,7465,2064,6520,434F,4252,4120,4949,0045
DATA 0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

EDD THE DUCK

```
' Vies infinies pour EDD THE DUCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16D19B
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\EDDDUCK1.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A4,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4AFC,0007,804A
DATA 23FC,0005,0000,0000,0432,23FC,0000,5000,0000,0010
DATA 7E2F,207C,0000,008A,227C,0000,5000,32D8,51CF,FFFC
DATA 4EF9,0007,8000,33FC,500E,0005,0B26,4EF9,0005,0000
DATA 4279,0000,8E1C,4EF9,0000,8000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4544
DATA 4420,5448,4520,4455,434B,2100,0000,0002,1E54,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

CRACK DOWN

```
' Bombes et Vies infinies pour CRACK DOWN
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 226 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16EADE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CRACK.PRG",adr%,226
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,13FC,0007
DATA FFFF,8201,13FC,0080,FFFF,8203,4239,FFFF,8260,3F3C
DATA 000A,3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0003,3F3C,0000,42A7
DATA 2F3C,0007,6000,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC
DATA 04F4,0007,6092,23FC,31FC,6010,0000,04F4,23FC,2E1A
DATA 31FC,0000,04F8,23FC,6002,1802,0000,04FC,4EF9,0007
DATA 6000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175
DATA 6574,7465,2064,6520,4352,4143,4B20,444F,574E,000B
DATA 0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

VERMINATOR

```
' Brouzoufs infinis pour VERMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 444 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H29C457
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\VERMINAT.PRG",adr%,444
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,018E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,0156,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,014E,23FC,0000,018E,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,014C,4879,0000,014C,4879,0000,017B
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,0152
DATA 06B9,0000,0100,0000,0152,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,0152,2248,217C,000D,BBA0,2A38,4CDF,7FFF,4E73
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5645,524D
DATA 494E,4154,4F52,0041,3A5C,4155,544F,5C56,4552,4D49
DATA 4E2E,5052,4700,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08
DATA 2212,2000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ALPHA WAVES

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\CUBE.PRG', les octets 9CB9 ØØØØ Ø4BA 6A12 et remplacez-les par DCB9 ØØØØ Ø4BA 6A12.
Ou rendez-vous à l'offset $35ØA.

HARD DRIVIN' II

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDII.PRG', les octets 532Ø 6CØE 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6CØE 13FC FFFF.
Ou rendez-vous à l'offset $28D6.

COBRA II

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ7 8AA6 et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ7 8AA6.
Ou rendez-vous à la piste 57, secteur 8, offset $1B4.

Pour avoir des vies infinies pour Cobra, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ7 8A9C et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ7 8A9C (chaîne à chercher et à remplacer 2 fois!).
Ou rendez-vous à la piste 6Ø, secteur 3, offset $D4, puis piste 6Ø, secteur 1Ø, offset $BA.

Pour avoir des vies infinies pour Arma, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ7 8A9E et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ7 8A9E (chaîne à chercher et à remplacer 2 fois!).
Ou rendez-vous à la piste 6Ø, secteur 2, offset $1AA, puis piste 6Ø, secteur 1Ø, offset $1F4.

Pour avoir un bouclier infini, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ7 8ADØ et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ7 8ADØ.
Ou rendez-vous à la piste 62, secteur 3, offset $7A.

NINJA WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E Ø8A2 61ØØ Ø152 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø8A2 61ØØ Ø152.
Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 7, offset $AE.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 536E Ø182 536E Ø186 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø182 536E Ø186.
Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 2, offset $1BE.

Pour avoir des shurikens infinis, recherchez les octets 536C ØØ3Ø 397C ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ3Ø 397C ØØØ3.
Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 1Ø, offset $A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 996C ØØ24 397C ØØØ8 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ24 397C ØØØ8;
Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 1Ø, offset $142.

SUPERCARS

Voici quelques codes que vous pouvez tapez à la place de votre nom:
FRED - REDO - ODIE - BIGC
POOR - QUIT- EXIT - HELP
FUCK - SHIT - CUNT - TWAT
TURD - WANK - PISS - CRAP

U.N. SQUADRON

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'A:\A_SQUAD.RAW', les octets 217C ØØØØ ØBB8 ØØ16 et remplacez-les par 217C ØØØF 424Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $A4EE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 5368 ØØ1E 4CDF 7FFF et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ1E 4CDF 7FFF.
Ou rendez-vous à l'offset $13B1A.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Code d'accès:
Tableau 2: WOLFMAN
Tableau 3: HAMMER
Tableau 4: LUGOSI
Tableau 5: NOSFERATU
Tableau 6: GARLIC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø42D ØØØ1 ØØ18 6B3Ø et remplacez-les par Ø42D ØØØ1 ØØ18 6B3Ø.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 2, offset $1AØ.

Pour avoir des clés (portes) infinies, recherchez les octets Ø42D
ØØØ1 ØØ22 13FC et remplacez-les par Ø42D ØØØØ ØØ22 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 1Ø, offset $Ø4C.

Pour avoir des clés (coffres) infinies, recherchez les octets Ø42D ØØØ1 ØØ21 13FC et remplacez-les par Ø42D ØØØØ ØØ21 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 1Ø, offset $Ø9C.

Pour accéder au cheat mode, tapez à la place du codes d'accès aux
tableaux: BOGEYEATHER.

Dans la série on ne sait pas à quoi sa sert, on vous laisse le plaisir de trouver: CUSTODES.

HARD DRIVIN'

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\HARDDRIV.PRG', les octets 532Ø 6CØE 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6CØE 13FC FFFF.
Ou rendez-vous à l'offset $27CC.

MICKEY MOUSE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 4588 4BF9 et remplacez-les par 31FC ØØØ2 4588 4BF9.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 8, offset $ØØC.

Pour avoir de l'eau et énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØ8 ØØØØ 3168 et remplacez-les par 33FC ØØFF ØØØØ 3168.
Puis recherchez les octets Ø479 ØØ1Ø ØØØØ 3168 et remplacez-les par 33FC ØØFF ØØØØ 3168.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 2, offset $198. Puis à la piste 7, secteur 9, offset $ØC4.

LOOPZ

Voici la liste complète des codes :
Ø1 EASY
Ø6 GRVY
11 TRBY
16 STNL
21 GZPN
26 PLGR
31 KRNC
36 BGDK
41 FRNK
46 ZSZS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG", les octets 536C ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø et remplacez-les par 6ØØ8 ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $3A7A

TOOBIN COMPILATION TNT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 67F6 5379 ØØØ5 B1B6 et remplacez-les par 67F6 6ØØ4 ØØØ5 B1B6.
Ou rendez-vous à l'offset $5B726.

HARD DRIVIN' COMPILATION TNT

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDDRIV.EXE', les octets 532Ø 6CØE 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6CØE 13FC FFFF.
Ou rendez-vous à l'offset $282E

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

MANIX

```
' Vies infinies pour MANIX
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 297 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1D3Ø8A
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\MANIX.PRG",adr%,297
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1Ø4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,2A4F,2A6D,ØØØ4,2Ø2D,ØØØC,DØAD
DATA ØØ14,DØAD,ØØ1C,Ø68Ø,ØØØØ,Ø5ØØ,22ØØ,D28D,Ø281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2FØØ,2FØD,4267,3F3C,ØØ4A,4E41,4FEF,ØØØC
DATA 4879,ØØØØ,ØØB6,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41
DATA 548F,2Ø7C,ØØØØ,ØØEA,227C,ØØØØ,Ø8ØØ,2E3C,ØØØØ,ØØ2Ø
DATA 22D8,51CF,FFFC,41F9,ØØØØ,ØØD6,4879,ØØØØ,ØØE8,4879
DATA ØØØØ,ØØE8,2FØ8,3F3C,ØØØ3,3F3C,ØØ4B,4E41,DFFC,ØØØØ
DATA ØØ1Ø,264Ø,42A7,3F3C,ØØ2Ø,4E41,5C8F,284B,297C,ØØØØ
DATA Ø8ØØ,Ø13C,2FØB,2FØB,2FØB,3F3C,ØØØ4,3F3C,ØØ4B,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØ1Ø,42A7,4E41,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4D41,4E49
DATA 58ØØ,413A,5C41,5554,4F5C,4D41,4E49,582E,5Ø52,47ØØ
DATA ØØØØ,33FC,Ø8ØE,ØØØ7,2CE2,4EF9,ØØØ7,2BFØ,33FC,6ØØ6
DATA ØØØØ,9B1C,4EF8,1ØØØ,ØØØØ,ØØ36,1618,Ø6Ø6,ØØØØ,ØØØØ
```

MICKEY MOUSE

```
' Eau, Vies infinies et invulnérabilité
' pour MICKEY MOUSE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 243 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H156157
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\MICKEY.PRG",adr%,243
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØCE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA6,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØØ,42A7,2F3C
DATA ØØØØ,ØØA6,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,227C,ØØØ6
DATA FFØØ,23C9,ØØØØ,ØØFE,2Ø7C,ØØØØ,ØØ7A,2E3C,ØØØØ,ØØ2Ø
DATA 32D8,51CF,FFFC,6ØØØ,ØØ2E,23FC,ØØØ6,FF1Ø,ØØØ6,ØØF6
DATA 4EF9,ØØØ6,ØØØØ,21FC,33FC,ØØFF,1598,21FC,33FC,ØØFF
DATA 22C4,21FC,31FC,ØØØ2,34ØC,4EF8,Ø4ØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 4D49,434B,4559,2Ø4D,4F55,5345,ØØØ9,ØØØØ,ØØØ2,1E28
DATA 18Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

PUZZNIC

```
' Essais infinis pour PUZZNIC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 28Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1632F2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\PUZZNIC.PRG",adr%,28Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØDØ,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ5
DATA ØØØØ,ØØØØ,Ø432,23FC,ØØØ5,2B2C,ØØØØ,ØØ1Ø,3F3C,ØØØ1
DATA 42A7,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØØ,ØØDØ,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4EF9,ØØØØ,Ø114,23FC,ØØØØ
DATA ØØ7C,ØØØØ,Ø116,4EF9,ØØØØ,ØØDØ,46FC,27ØØ,33FC,4EF9
DATA ØØØ5,2B52,23FC,ØØØØ,ØØ98,ØØØ5,2B54,4EF9,ØØØ5,2AF6
DATA 23FC,6ØØØ,FF3E,ØØØØ,Ø46Ø,23FC,66ØØ,ØØ88,ØØØØ,Ø3AØ
DATA 23FC,41EB,FFFC,ØØØØ,Ø3A4,23FC,4278,62B2,ØØØØ,Ø3A8
DATA 23FC,4EF8,Ø466,ØØØØ,Ø3AC,4EF9,ØØØØ,Ø4ØØ,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5Ø55,5A5A,4E49,43ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E34,14Ø6,Ø4Ø6,12ØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

```
' Clés coffres, Clés portes, Vies infinies
' pour HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 313 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H22Ø8Ø2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\HORROR1.PRG",adr%,313
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø116,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØEC,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,2Ø3C,ØØØØ
DATA ØØØA,223C,ØØØØ,ØØØA,2Ø7C,ØØØ5,ØØØØ,61ØØ,ØØ26,227C
DATA ØØØØ,Ø6ØØ,23C9,ØØØ5,ØØBA,2Ø7C,ØØØØ,ØØD6,2E3C,ØØØØ
DATA ØØ1E,32D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,48E7,7CEØ,26ØØ
DATA 28Ø1,7ØFF,2ØØ3,8ØFC,ØØØA,484Ø,72ØØ,32ØØ,5241,484Ø
DATA Ø28Ø,ØØØØ,ØØFF,2AØØ,74ØB,9481,B882,6CØ2,24Ø4,61ØØ
DATA ØØ1A,661Ø,D682,9882,E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7ØØØ
DATA 4CDF,Ø73E,4E75,48E7,6Ø8Ø,3FØ2,4267,3FØØ,3FØ1,4267
DATA 42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,4A8Ø,4CDF,Ø1Ø6
DATA 4E75,4279,ØØØØ,ØBA2,4279,ØØØØ,7E4E,4279,ØØØØ,7E9E
DATA 4EF8,Ø8ØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973
DATA 7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,484F,5252,4F52,2Ø5A,4F4D
DATA 4249,4553,ØØØ5,ØØØØ,ØØØ2,1E34,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

SUPERCARS

```
' Brouzoufs infinis pour SUPERCARS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,1024
FOR i%=0 TO 557 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H49F16E
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUPERCAR.PRG",adr%,557
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0206,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,01E2,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,4879,0000,0024,3F3C,0026,4E4E,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0002,41F9,0000,01A0,2F08,3F3C,003D
DATA 4E41,4A40,6BEA,41F9,0000,01AA,3080,2F3C,0006,F000
DATA 2F3C,0000,8000,3F39,0000,01AA,3F3C,003F,4E41,42B9
DATA 0000,0420,42B9,0000,0426,3F39,0000,01AA,3F3C,003E
DATA 4E41,207C,0006,F000,227C,0007,0000,614A,41F9,0007
DATA 0270,2279,0000,044E,2E49,2F3C,0007,0000,303C,1F3F
DATA 22D8,51C8,FFFC,227C,0000,0800,33FC,4AFC,0007,0244
DATA 23C9,0000,0010,207C,0000,01AC,2E3C,0000,001E,32D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,0007,0000,203C,2A46,554E,223C,4755
DATA 532A,B098,6704,B098,66F8,B298,66F4,5148,2460,D5C9
DATA 2020,D080,6608,2020,44FC,00FF,D180,653C,7203,7600
DATA D080,6608,2020,44FC,00FF,D180,650A,7601,7208,6064
DATA 7208,7608,6172,D642,7207,D080,6608,2020,44FC,00FF
DATA D180,D542,51C9,FFF0,1502,51CB,FFE8,604C,7400,D080
DATA 6608,2020,44FC,00FF,D180,D542,D080,6608,2020,44FC
DATA 00FF,D180,D542,0C02,0002,6D12,0C02,0003,67B2,7208
DATA 6126,3602,323C,000C,600A,7602,D642,323C,0009,D242
DATA 6112,47F2,2001,1523,51CB,FFFC,B3CA,6D00,FF66,4E75
DATA 5341,4242,D080,6608,2020,44FC,00FF,D180,D542,51C9
DATA FFF0,4E75,413A,5C4C,4F41,4445,5200,0000,23FC,0007
DATA A120,0001,0A62,23FC,23FC,0007,0001,0CCE,23FC,A120
DATA 0001,0001,0CD2,23FC,BE54,4E71,0001,0CD6,33FC,4E71
DATA 0001,0CDA,4EF9,0001,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5355,5045
DATA 5243,4152,5300,0000,0002,1216,1214,184C,0000,0000
```


STEEL

```
' Invulnérabilité pour STEEL
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 438 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H28DF60
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\STEEL.PRG",adr%,438
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0188,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,0156,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,014E,23FC,0000,0188,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,014C,4879,0000,014C,4879,0000,0176
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,0152
DATA 06B9,0000,0100,0000,0152,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,0152,2248,217C,0000,6002,2558,4CDF,7FFF,4E73
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5354,4545
DATA 4C00,413A,5C41,5554,4F5C,5354,4545,4C2E,5052,4700
DATA 0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08,2212,2000,0000
```

TEAM SUZUKI

```
' Moto indestructible pour TEAM SUZUKI
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 242 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H14AAF9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUZUKI.PRG",adr%,242
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A8,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F3C
DATA 0000,00A8,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0006
DATA FFF8,0000,0118,23FC,33FC,05EC,0006,FFF8,23FC,0007
DATA 001A,0006,FFFC,23FC,23FC,4268,0000,05EC,23FC,0064
DATA 0004,0000,05F0,23FC,1BDA,23FC,0000,05F4,23FC,4E71
DATA 6000,0000,05F8,23FC,0004,1BDE,0000,05FC,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5445,414D,2053,555A,554B,4900,0000,0002,1E28
DATA 1600,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ULTIMATE RIPPER

L'Ultimate Ripper est une cartouche qui tourne en interruption, et qui permet d'interrompre un jeu pendant son exécution. Vous pourrez ainsi repiquer des images et des musiques, faire des patches en mémoire et sur disquette.

Tous les mois nous vous donneront une série de patches inédits et souvents impossible à réaliser avec un éditeur de secteurs, à utilisés avec l'ultimate ripper!!!

N'hésitez pas enrichir cette nouvelle rubrique, vous serez rémunérez 50F par patches.

Joystick fait encore un cadeau à ses abonnés!

• Vous avez déjà acheté l'Ultimate Ripper:
Retournez la carte d'enregistrement avec votre dernière étiquette d'expédition, vous recevrez le Ring gratuitement.

• Vous voulez commander la cartouche Ultimate Ripper:
Vous ne payerez que 690frs et vous aurez le Ring gratos en envoyant également votre dernière étiquette d'expédition.

Attention: N'envoyez rien a Joystick!
Commandez directement à :
POWER COMPUTING
15 Boulevard de Voltaire
75011 PARIS

PICK'N PILE

Appuyez sur le bouton du ring, lorsque le texte 'COPYRIGHT...' apparaît à l'écran.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 et remplacez-les par 6ØØ4.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 et remplacez-les par 6ØØ4.

SIM CITY

Avant de commencer une nouvelle partie, appuyez sur le ring et recherchez les octets 23FC ØØØØ 4E2Ø et remplacez-les par 23FC 7FFF FFFF.
Maintenant faites une nouvelle partie, vous posséderez 2147 millions.

LOOPZ

Appuyez sur le bouton du ring lorsque le lecteur de disquette s'éteint, quelques secondes après l'apparition du logo AUDIOGENIC.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C ØØ1Ø et remplacez-les par 6ØØ8 ØØ1Ø.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 672E 41FA et remplacez-les par 6Ø2E 41FA.

OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies, attendez que le jeu soit chargé, appuyez sur le bouton du ring. Maintenant recherchez les octets 5368 ØØØ6 3D7C et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØ6 3D7C.

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

```
' Energie infinie pour les 4 personnages de
' TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 329 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H27A099
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\TORTUES.PRG",adr%,329
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0126,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00FC,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,203C,0000
DATA 02F4,223C,0000,0005,207C,0005,0000,6100,0020,66E8
DATA E189,D281,D1C1,7201,6100,0012,23FC,0000,00D2,0005
DATA 08FA,4EF9,0005,0000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003
DATA 80FC,000A,4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF
DATA 2A00,740B,9481,B882,6C02,2404,6100,001C,6610,D682
DATA 9882,E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4A80
DATA 4E75,48E7,6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08
DATA 3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,23FC
DATA 33FC,007F,0002,72C6,33FC,6004,0002,7528,23FC,33FC
DATA 007F,0002,A48E,33FC,DF79,0002,A50E,4EF9,0001,F08C
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6573,2054,4F52,5455,4553,204E,494E,4A41
DATA 0007,0000,0002,1E36,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

NARC

```
' Crédits, Energie et Vies infinies pour NARC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 237 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16F78C
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\NARC2.PRG",adr%,237
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00AA,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,0350,0007
DATA 8032,7E19,207C,0000,0078,227C,0000,0350,32D8,51CF
DATA FFFC,4EF9,0007,8000,33FC,035E,0004,01B2,4EF9,0004
DATA 00AC,33FC,6002,0000,862A,33FC,6002,0000,8636,33FC
DATA 6002,0000,68E4,33FC,6002,0000,6A96,4EF8,0800,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465
DATA 2064,6520,4E41,5243,0000,0000,0002,1E42,0000,0000
```

THEME PARK MYSTERY

```
' Energie et Vies infinies pour THEME PARK MYSTERY
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 362 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H258A93
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\THEME.PRG",adr%,362
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0148,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0120,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0004
DATA 1000,0000,0432,203C,0000,0007,223C,0000,0003,2079
DATA 0000,0432,6100,0064,66DE,E189,D281,D1C1,7201,6100
DATA 0056,23FC,0004,0000,0004,108A,23FC,33FC,6004,0004
DATA 0000,23FC,0002,0C92,0004,0004,23FC,4279,0002,0004
DATA 0008,23FC,09F4,4279,0004,000C,23FC,0002,BE76,0004
DATA 0010,23FC,4EF9,0001,0004,0014,33FC,A000,0004,0016
DATA 4EF9,0004,1000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003,80FC
DATA 000A,4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF,2A00
DATA 740B,9481,B882,6C02,2404,6100,001C,6610,D682,9882
DATA E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4A80,4E75
DATA 48E7,6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08,3F3C
DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20,6465,2054,4845,4D45
DATA 2050,4152,4B20,4D59,5354,4552,5920,0000,0000,0002
DATA 1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

WINGS OF DEATH

```
' Invulnérabilité, Crédits et Vies infinis
' pour WINGS OF DEATH
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 302 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1F65DD
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\WOD2.PRG",adr%,302
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,010A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00B0,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4AFC,0007,8078
DATA 23FC,0005,0000,0000,0010,2E3C,0000,0016,207C,0000
DATA 0084,227C,0005,0000,32D8,51CF,FFFC,4EF9,0007,8000
DATA 21FC,0005,000C,04C8,4EF8,041E,33FC,6002,0000,82B8
DATA 33FC,6002,0000,B5E6,31FC,6002,2CA4,31FC,6002,2C18
DATA 4EF8,101C,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C65,2064,6973
DATA 6B20,6465,2057,494E,4753,204F,4620,4445,4154,480A
DATA 0D4C,6F72,7371,7565,206C,2782,6372,616E,2073,6520
DATA 7669,6465,2085,206D,6F69,7469,820A,0D69,6E73,8272
DATA 657A,206C,6520,6469,736B,2032,000C,0000,0002,1E4E
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

MICRO SWEET



DEPOT-VENTE

GRAND CHOIX DE MICRO, CONSOLES, JEUX NEUFS ET OCCASIONS

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel + Pack Football*	3.190 F
+ Péritel + Extension + Pack Football	3.390 F
+ Moniteur couleur + Pack Football	4.990 F
+ Moniteur couleur + Extension + Pack Football..	5.190 F

*Pack Football : Jogging + sac-à-dos + logiciels

AMIGA 2000

Amiga 2000	5.490 F
+ Moniteur couleur	7.390 F
+ Extension 2 Mo	7.290 F
+ Lecteur interne	5.990 F
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo	8.990 F
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo + Lecteur interne	9.590 F

Amiga 2000 Educamiga AT*

+ Moniteur couleur
+ Carte passerelle AT
+ Lecteur 5" 1/4 1,2 Mo
+ DOS 4.01
+ Manuels .... 11.590 F

* Réservé aux enseignants, aux étudiants, établissements d'enseignement et organismes de formation exclusivement

AMIGA 3000 : *nous consulter*

PC - COMMODORE

COMMODORE

de 9.590 F à 49.990 F

DT286/12-40 Mo VGA Couleur	**10.990 F**
SL386SX20-52 Mo VGA Couleur	**18.990 F**
DT486/25-52 Mo VGA Couleur	**40.990 F**

PACK MICRO SWEET n° 1

AT 386SX 16 Mz
+ VGA couleur
Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5"1/4 1,2 Mo ou
Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu Wing Commander VGA

13.900 F TTC

PACK MICRO SWEET n°2

AT 286 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 20 Mo
+ Lecteur 5"1/4 1,2 Mo
ou Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu Wing Commander VGA

12.500 F TTC

CONSOLES

LOCATION CONSOLE NEO-GEO : NOUS CONSULTER
SEGA - LYNX - COREGRAPH

CONSOMMABLES

- Lecteur interne Amiga 2000		550 F
- Lecteur externe (Golden Image)		990 F
- Souris optique		790 F
- Disquettes 3" 1/2,	les 10	40 F
	les 100	360 F
- Disquettes 5" 1/4,	les 10	29 F
	les 100	275 F

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF - ☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki - 94800 VILLEJUIF

NOM : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quantité	Prix Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Poste 50 F/Transporteur 150 F

Règlement par : ⇨ Chèque ⇨ CCP ⇨ Mandat
CB N° .... Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

Crédit personnalisé : nous consulter

Signature

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

Ce mois-ci nous n'avons pas publié le Fichier Editeur V1.1 et le Piste Editeur V1.1 pour la simple et bonne raison qu'il n'y a plus de place!
Donc pour les affreux qui n'ont pas encore tapé ces 2 merveilleux listings, reportez vous au numéro précédent.

COBRA II (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Grenades, Vies, Bouclier infinis pour Cobra et Arma
' à COBRA II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "COBRA II"
DATA "Grenades infin.",0,57,08,&H1B4,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Cobra 1   ",0,60,03,&H0D4,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Cobra 2   ",0,60,10,&H0BA,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Arma  1   ",0,60,02,&H1AA,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Arma  2   ",0,60,10,&H1F4,&H06790001,&H06790000
DATA "Bouclier   inf ",0,62,03,&H07A,&H04790001,&H04790000
DATA "FIN"
```

HORROR ZOMBIES (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Clés et Vies infinies pour HORROR ZOMBIES par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT"
DATA "Vies   infinies",0,2,02,&H1A0,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés   infinies",0,7,10,&H04C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés cof. infin",0,7,10,&H09C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "FIN"
```

MICKEY MOUSE (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Eau et Vies infinies, Invulnérabilité
' pour MICKEY MOUSE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "MICKEY MOUSE"
DATA "Vies infinies  ",0,8,8,&H00C,&H53790000,&H31FC0002
DATA "Energie infinie",0,7,2,&H198,&H04790008,&H33FC00FF
DATA "Energie infinie",0,7,9,&H0C4,&H04790010,&H33FC00FF
DATA "FIN"
```

NINJA WARRIORS (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Crédits, Energie, Shurikens et Temps infinis
' pour NINJA WARRIORS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NINJA WARRIORS"
DATA "Crédits infinis",0,15,7,&HAE,&H536E08A2,&H600208A2
DATA "Temps infini",0,12,2,&H1BE,&H536E0182,&H60020182
DATA "Shurikens infinis",0,15,10,&HA,&H536C0030,&H60020030
DATA "Energie infinies",0,12,10,&H142,&H996C0024,&H60020024
DATA "FIN"
```

ALPHA WAVES (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Temps infini pour ALPHA WAVES par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ALPHA WAVES","A:\CUBE.PRG"
DATA "Temps infini",&H350A,&H9CB90000,&HDCB90000
DATA "FIN"
```

BARBARIAN II (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à BARBARIAN II DE LA COMPIL HEROES
'  par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "BARBARIAN II DE LA COMPIL HEROES","A:\BARB2.PRG"
DATA "Vies infinies",&H29BE,&H4A68003E,&H4268003E
DATA "Vies infinies",&H47AC,&H4A68003E,&H4268003E
DATA "FIN"
```

HARD DRIVIN' (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Temps infini pour HARD DRIVIN' de la compil TNT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HARD DRIVIN' compil TNT","A:\HARDDRIV.EXE"
DATA "Temps infini",&H282E,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

HARD DRIVIN' (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Temps infini pour HARD DRIVIN' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HARD DRIVIN'","A:\AUTO\HARDDRIV.PRG"
DATA "Temps infini",&H27CC,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

HARD DRIVIN' II (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Temps infini pour HARD DRIVIN' II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HARD DRIVIN' II","A:\HARDII.PRG"
DATA "Temps infini",&H28D6,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

LOOPZ' (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à LOOPZ par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LOOPZ","A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG"
DATA "Vies infinies",&H3A7A,&H536C0010,&H60080010
DATA "FIN"
```

TOOBIN (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis à TOOBIN de la compilation TNT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "TOOBIN de la compilation TNT","A:\TOOBIN.404"
DATA "Crédits infinis",&H5B726,&H67F65379,&H67F66004
DATA "FIN"
```

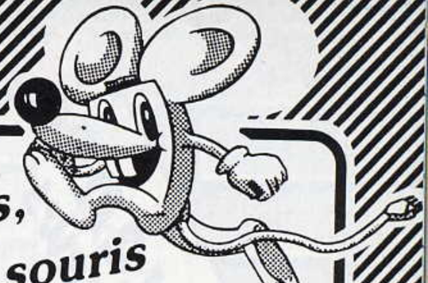
U.N. SQUADRON (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Brouzoufs infinis à U.N. SQUADRON par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "U.N. SQUADRON","A:\A_SQUAD.RAW"
DATA "Brouzoufs infinis",&H0A4EE,&H00000BB8,&H000F4240
DATA "Energie   infinie",&H16B1A,&H5368001E,&H6002001E
DATA "FIN"
```

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !



COMPILATIONS

	ST	PC	AMIGA
LES CHEVALIERS	242		
GUERRIERS NINJA	272		272
INDY+ZAC MC CRACKEN	289	289	289
LES GEANTS DU SPORT	342	342	342
LES BATTANTS	342	342	342
MASTER 2000	320	320	320
LES FOUS DU FOOT	292		292
HEROES	292		292
DECLIC	342		342
10 MEGA HITS	392	392	392
LES FOUS DU VOLANT	292		292
LES AVENTURIERS	242		242
SEGA ARCADE TURBO	242		242
SPORTING GOLD	292		292
STARS D'HOLLYWOOD	242		242
EDITION N° 1	242		242
MONDE DES MERVEILLES	242		242
TNT	292		292
LES JUSTICIERS 2	242		242
ACTION D'ENFER	239	239	239

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIGA
ADS	282	282	282
ALCATRAZ	242		242
ALPHA WAVES	252		252
AFRICA KORPS	242		242
AMAZING SPIDERMAN	262		262
AMOUR GEDDON	242		242
APPRENTICE	242		242
ARMALYTE 2	242		242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATF 2	242	242	242
ATOMIC ROBOT KID	242		242
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BATTLE COMMAND	242	292	242
BATTLE MASTER	242	292	292
BATTLE STORM	262	262	262
BETRAYAL	292	342	292
BILLY THE KID	242	242	242
BLAD WARRIOR	242		242
BOXING MANAGER	242		242
BUILDER LAND	192		192
CADAVER	242	242	242
CAPTIVE	242	292	242
CARTHAGE	242	292	242
CAR VUP	242		
CELICA GT4 RALLY	242		242
CENTURION	242	242	242
CHAMPION OF KRYNN	292		292
CHAMPION OF RAJ	242		242
CHASE HQ 2	242		242
CHIP'S CHALLENGE	242		242
CHUCK YEAGER 2.0	242		242
COLORADO	242	259	242
COUGAR FORCE	262	272	262
CRIME WAVE	242	292	242
CRYSTALS OF ARBOREA	242	262	242
CUPITOO	242		242
DAS BOOT	292		292
DEATH OF GLORY	242		242
DEUTEROS	242		242
DICK TRACY	242	242	242
DINOWARS	242		242
DISC	242	242	242
ECO PHANTOMS	242	242	242
EMPIRE GALACTIQUE	289	319	289
EPIC	242	242	242
E-SWAT	242		242
EXPLORA 3	282	282	282
EXTERMINATOR	242		
EXTREME	242		242
F1 MANAGER	292	292	292
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
FALCON	262		262
FINAL BATTLE	242		242
FLIGHT OF INTRUDER	292		292
GAUNTLET 3	192		192
GAZZA 2	262		262
GEISHA	272		272
GEM STONE LEGEND	192		192
GENGHIS KHAN	342	342	342
GETTYSBURG	289	289	289
GO	242	242	242
GODS	242	292	242
GOLDEN AXE	242		242
GRAND PRIX 500CC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192
HALLS OF MONTEZUMA	242		242
HARD DRIVIN 2	242		242
HEROS QUEST	342		342
HORROR ZOMBIES	242	292	242
KICK OFF2 +SCENARIO	242		242
KILLING CLOUD	242		242
LAST NINJA 3	242		242
LEGEND BILLY BOULDER	242	292	242
LEMMINGS	192		242
LINE OF FIRE	242		242
LOTUS ESPRIT TURBO	242		242
M1 TANK PLATOON	342		292
MAGIC FLY	242		242
MANOIR DE MORTEVILLE	242	192	225
MATRIX MARAUDERS	192	242	
MAUPITI ISLAND	282		282
MEAN STREETS	242	292	242
MIDWINTER 2	242	292	242
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MIGHTY BOMBJACK	252		252
MONKEY ISLAND	242	292	242
MOONFALL	242		242
MUDS	242	242	242
MURDERS IN SPACE	242	242	242
MYSTICAL	242	242	242
NAM	292	342	292
NARC	242	292	242
NAVY SEALS	242		242
NIGHT BREED	242		242
NIGHT SHIFT	242		242
OBITUS	342	342	342
OTHELLO KILLER	192	192	192
OUT BOARD	242		242
PANG	242	292	242
PANZA KICK BOXING	282		282
PARADROID 90	242	272	242
PICK'N PILE	192	242	242
PINBALL MAGIC	192	192	192
POPULUS 2	242		242
POWER MONGER	292	292	292
PRINCE OF PERSIA	242	242	242
RAIDERS	232		232
REVELATION	225	225	225
RICK DANGEROUS 2	242		242
ROLLER BALL	242	282	242
SCOOP	262	262	
SHOCK WAVE	242		242
SIMULACRA	242		242
SIM CITY+POPULUS	292	292	292
SIRIUS 7	242		242
SPEEDBALL 2	242	292	242
SPINDIZZY WORDS	242		242
SPIRIT OF EXCALIBUR	242	292	242
STRIDER 2	242	242	242
STUNRUNNER	242	292	242
SUBBUTEO	242	242	242
SUPER CAR 2	242		242
SUPER OFF ROAD RACING	192	242	192
SUPER MONACO GP	242		242
SUPER SKWEEK	192		192
SUPREMACY	292	242	292
SWAP	242	282	242
SWITCHBLADE 2	242		242
SWIV	242		242
TEAM SUZUKI	242		242
TEEN.HERO TURTLES	242	292	242
TENNIS CUP	242	242	242
TEST DRIVE 2	192		
SCENERY DISK CALIFORNIA	99		
SCENERY DISK CARS	99		
THE BLUE MAX	292		292
THE IMMORTAL	242		242
THE LIGHT CORRIDOR	252	252	252
TOKI	242		242
TOTAL RECALL	192	242	192
TURRICAN 2	242		242
ULTIMATE GOLF	242	242	242
UMS 2	292	342	292
USS JOHN YOUNG	242		242
WARHAMMER	242	242	242
WARLOCK THE AVENGER	242		242
WINGS OF DEATH	242		242
WLF	242		242
WOLF PACK	292		292
WRATH OF THE DEMON	242	242	
XIPHOS	242	242	242
Z.OUT	242	242	242

CARTOUCHE GX4000

CONSOLE AMSTRAD GX 4000 975 F

BAD LANDS	289
BARBARIAN 2	289
BATMAN	289
CHASE HQ	289
COUGAR FORCE	289
COPTER 271	289
CRAZY CARS 2	289
DICK TRACY	289
EPICS WORLD OF GAMES	289
FIRE AND FORGET 2	289
KICK OFF	289
KLAX	289
MIDNIGHT RESISTANCE	289
MYSTICAL	289
NAVY SEALS	289
NIGHT BREED	289
NO EXIT	289
OP. THUNDERBOLD	289
PANG	289
PANZA KICK BOXING	289
PLOTTING	289
PRO TENNIS TOUR	289
ROBOCOP 2	289
SHADOW OF THE BEAST2	289
SHADOW WARRIOR	289
SPIDERMAN	289
SPY WHO LOVED ME	289
STUN RUNNER	289
SWITCH BLADE	289
TENNIS CUP	289
TOKI	289
WILD STREETS	289

AFFAIRES FANTASTIQUES !

STUDIO D'ANIMATION AMIGA	975
EXT.MEM. 512K + HORLOGE AMIGA	590
DELUXE PAINT III ST	475

SEGA 8 BITS

ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

CONSOLE SEGA 8 BITS	749
CONSOLE SEGA + PISTOLET	1049
CONTROL STICK SEGA	269
PISTOLET SEGA	269
QUICKJOY SEGA	192
RAPIDE FIRE SEGA	139
AERIAL ASSAULT	289
AFTER BURNER	320
ALESTE POWER STRIKE	249
ALEX KIDD H.T.V.	249
ALEX KIDD LOST STAR	289
ALIEN SYNDROME	295
ALTERED BEAST	320
AMERICAN BASEBALL	289
ASSAULT CITY	285
BASKETBALL NIGHTMARE	289
BATTLE OUT RUN	320
BLACK BELT	289
BOMBER RAID	289
CALIFORNIA GAMES	289
CAPTAIN SILVER	289
CASINO GAMES	289
CHASE HQ	320
CLOUD MASTER	289
CYBORG HUNTER	289
DEAD ANGLE	289
DOUBLE DRAGON	320
DOUBLE HAWK	289
FANTASY STAR	289
FANTASY ZONE II	289
FIRE AND FORGET II	285
GALAXY FORCE	320
GHOSTBUSTERS	289
GOLDEN AXE	320
GOLFMANIA	289
GOLVELLIUS	320
GREAT BASKETBALL	289
KENSEIDEN	289
LORD OF THE SWORLD	320
MONOPOLY	295
OPERATION WOLF	320
OUT RUN	320
OUT RUN 3D	310
PHANTAZY STAR	375
PSYCHO FOX	320
RC GRAND PRIX	320
R TYPE	320
RAMBO III	320
RAMPAGE	289
RASTAN SAGA	289
ROCKY	289
SCRAMBLE SPIRITS	289
SHINOBI	320
SHOOTING GAMES	289
SPACE HARRIER	289
SPELL CASTER	289
TENNIS ACE	320
THUNDERBLADE	289
TIME SOLDIERS	289
ULTIMA IV	375
VIGILANTE	320
WANTED	289
WONDERBOY 3	320
WONDERBOY M.L.	289
WORLD GAMES	285
WORLD SOCCER	289
Y'S	375
ZAXXON 3D	310
ZILLION II	289

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+MONTRE)	109
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX THE NAVIGATOR	145
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125

AMIGA ACTION REPLAY

Jamais une cartouche ne vous aura autant donnee !
- Virus killer
- Vies infinies automatiques (aucune connaissance necessaire)
- Geler puis reprendre un jeu sans la cartouche
- Ripper image plus son
- Autofire
- Codage + decodage programme
- Ralentisseur avec reglage
- Commande DOS : dir. format. copy...
- Disk copy disponible a tout moment
- Boot selection
- Sauvegarde memoire vers disk

AMIGA 500 / 1000	595
AMIGA 2000	695

NINTENDO GAMEBOY

ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F

CARD GAME	189
SACOCHE GAMEBOY	185
ALLEY WAY	175
ASMIK WORLD	175
ALIEN HEIANKYO	175
BASEBALL	175
BASEBALL KIDS	175
BATMAN	239
BEACH VOLLEY	239
BLODIA	175
BOXING	189
BUGS BUNNY	189
BURAI FIGHTER	189
CARD GAMES	189
COSMO TANK	175
DEAD HEAT SCRAMBBLE	189
DEXTERITY	189
DOUBLE DRAGON	239
DR MARIO	239
DUCK TALE	239
F1 BOY	239
F1 RACE	239
FLAPPY	175
FLIPULL	189
FUNNY FIELD	175
GARGOYLE'QUEST	239
GHOST N GOBBLINS	239
GOLF	189
HONG KONG	189
HYPER LOAD RUNNER	189
KAKOMUN JA	175
LOCK N CHASE	175
LUPIN SANADI	175
NEMESIS	189
NORTHSTAR KEN	239
PACHINKO TIME	175
PAPERBOY	239
PENGUIN BOY	189
PENGUIN LAND	189
PENGUIN WARS	185
PINBALL PARTY	189
PIPE DREAM	189
PITMAN	175
POPEYE	175
PRO WRESTLER	239
PUZZLE BOY	189
PUZZNIK	239
Q BILLION	189
QIX	189
QUARTH	189
RANMA 1/2	189
RENJU	175
REVENGE GATOR	239
SAKIDAI BOKEN	239
SD	189
SD RUPAN 3	189
SKATE OR DIE	239
SNOOPY	175
SOCCERBAY	189
SOLAR STRIKER	239
SPACE INVADERS	189
SPACE WARRIOR	189
SPIDERMAN	239
SUPER DEFORMER	189
SUPER MARIOLAND	239
TASTEMANIA STORY	189
TEENAGE M.TURTLE NINJA	239
TENNIS	175
ULTRAMAN CLUB	185
VAM KIL/CAST VANIA	239
VOLLEY FIRE	175
WORLD BOWLING	189
ZOIDS	189

PRIX BUDGET ST AMIGA

	ST	AMIGA
ADVANCED FRUIT MACHINE	99	99
AFTER BURNER	99	99
ARCHIPELAGOS	99	99
BARBARIAN (PAL.)	99	99
BARBARIAN (PSY.)	99	99
BARBARIAN 2	99	99
BATMAN	99	99
BMX SIMULATOR	99	99
BUGGY BOY	99	99
CAPTAIN BLOOD	99	99
CHARIOTS OF WRATH	99	99
CONTINENTAL CIRCUS	99	99
DOUBLE DRAGON	99	99
DRILLER	99	99
EURO SOCCER CHAL.	99	99
EYE OF HORUS	99	99
FANTASY WORLD DIZZY	99	99
FAST FOOD	99	99
FAST LANE	99	99
FERRARI FORMULE 1	99	99
FORMULA 1 GP	99	99
FUTUR BIKE	99	99
GAUNTLET 2	99	99
GEMINI WING	99	99
GOLD RUNNER 2	99	99
GUARDIAN ANGELS	99	99
HITCHIKERS GUIDE	99	99
HONG KONG PHOEY	99	99
IMPOSSIBLE MISSION 2	99	99
INTERN. ADVANCED RUGBY	99	99
ITALIA 1990	99	99
KARATE KID 2	99	99
KENNY DALGLISH SOCCER	99	99
LAST NINJA 2	99	99
MACADAM BUMPER	99	99
MIG 29 (CODEMASTERS)	99	99
MOTORS BIKE	99	99
OPERATION NEPTUNE	99	99
PRO TENNIS	99	99
QUADRALIEN	99	99
ROCK STAR	99	99
ROY OF THE ROVERS	99	99
SDI	99	99
SPY VS SPY 3	99	99
SUMMER OLYMPIAD	99	99
SUPER GRAND PRIX	99	99
SUPER HANG ON	99	99
SUPER SKI CHALLENGE	99	99
TANGLEWOOD	99	99
TRACKSUIT MANAGER	99	99
TREASURE ISLAND DIZZY	99	99
WINTER OLYMPIAD	99	99
WIZBALL	99	99
WORLD CLASS L/BOARD	99	99
WORLD SOCCER	99	99
XENON	99	99
YOGI'S GREAT ESCAPE	99	99
ZANY GOLF	99	99

HOUSSES

Housse complète clavier+écran

HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE ATARI ST	119
HOUSSE AMIGA	119
HOUSSE SMM 804	99

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
— SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur.
— Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.
— Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

DISQUETTES

Réf.	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

** Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE 3" ou 3.50"...... 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F
DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25.F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration

NOM ______ PRENOM ______
N° ET RUE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐

2

Séquence news

Une passion d'avance

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

BIG BANG 2	159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO + HIGHWAY PATROL + BATTY + ASPAR GRAND PRIX + BEYOND THE ICE PALACE	
4 MERCENAIRES	209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE + LIVE AND LET DIE + LICENCE TO KILL	
DRIVE ME CRAZY	199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90 +HIGHWAY PATROL + APB +ACTION FIGHTER	
TOP 20	249/189
LICENCE TO KILL + P47 +CHARLIE CHAPLIN +BATTY +GAME OVER II + ACE 1 +MANGE CAILLOUX +MLM 3D +ASPAR GP +DEVIL CASTLE +SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT +BATTLE VALLEY+BUGGY II +3D GRAND PRIX + REX +GRAND PRIX 500 + ZAXX +SUPER SKY +LIGHT FORCE	
CHALLENGER	299/169
STUNT CAR + KICK OFF GREAT COURTS + BOMBER +SUPER SKY	
CARTOONS	249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN +TOM ET JERRY II +DYNAMITE DUX +BUGGY BOY	
DIEUX DU CIEL	229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER +ACE + ACE II + A.T.F.	
FESTIVALIA	199/159
GREAT COURTS + P 47 + TRIVIAL PURSUIT + ACTION FIGHTER + SUPER WONDER BOY	

A SAISIR !

HIT 14	49/
MEGA TEN	49/
MASTER 2000	49/99
MINES D'OR VOL 1	49/
MINES D'OR VOL 2	49/
TOP D'OR VOL 1	49/99
TOP D'OR VOL 2	49/99

COMPILATIONS PC AMIGA ST

LES 4 MERCENAIRES(*)	259
AFTER THE WAR+SAVAGE + LICENCE TO KILL + LIVE AND LET DIE	
DRIVE ME CRAZY	329
+CHICAGO 90+STUNT CAR +LOMBARD RALLYE+HIGHWAY PATROL + FERRARI F1	
CARTOONS (*)	269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN +TOM ET JERRY 2 +DYNAMIC DUX +BUGGY BOY	
10 MEGA HITS VOL 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN +VIXEN + ROCKET RANGER +HOT SHOT + WALL STREET +ASPAR G.P+IKARI+WINTER OLYMPIAD+PERMIS DE TUER	
CHALLENGER	299
STUNT CAR+GREAT COURTS + BOMBER + SUPER SKY + KICK OFF(pas sur PC)	
FULL BLAST	299
FERRARI F1+CHICAGO 90 +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL	
ACCOLADE SPORTS	299
THE CYCLES+POWERBOAT +J. NICKLAUS GOLF +J. NICKLAUS COURSES 89	
COIN UP STARS PC	329
AFTERBURNER + OUT RUN + THUNDERBLADE + ALIEN SYNDROM + SHINOBI	
LES BATTANTS	299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE +COMMANDO + NAVY MOVES +IKARI WARRIORS	
THE RAIDERS	249
THARGAN+STARBLADE +COLORADO+MAYA	

A SAISIR !

MASTER 2000	99
SILVER COLLECTION	99
SKATEBALL(*)	99

(*)n'existe pas sur PC

AMIGA

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
AFRICA KORPS	299
ARMOUR GEDDON	249
BACK TO THE FUTURE 3	249
BARDSTALE 3	249
BETRAYAL	249
BIG BUSINESS	259
BILLY THE KID	249
CENTURION	249
CHAMPION OF THE RAJ	259
CHUCK ROCK	249
CHUCK YEAGER AFT 2	249
DEATH KNIGHTS KRYNN	299
DEUTEROS	249
DINOWARS VF	269
EYE OF THE BEHOLDER	299
FLIGHT OF INTRUDER	299
FUNSCHOOL 3	249
GODS	249
GREAT COURTS 2	299
HILL STREET BLUES	269
ILYAD	199
JONES IN FAST LANE	349
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
LAST STARSHIP	269
LIFE AND DEATH	249
LEMMINGS	249
METAL MUTANT	249
MERCHANT COLONY	299
MIG 29	349
NAM 1965-1975	299
NAVY SEALS	249
PGA TOUR GOLF	249
POWERMONGER DATA DIS	149
QUEST FOR GLORY 2	399
RAILROAD TYCOON	299
RIDERS OF ROHAN VF	299
SEARCH FOR THE KING	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SIM EARTH	299
SKI OR DIE	249
SKULL AND CROSSBONES	249
STELLAR 7	349
STRATEGO	249
SUMMER CAMP	199
SWIV	249
SWORD OF SODAN 2	349
THE POWER	269
TOKI	249
TORTUES NINJA	249
TORTUES COLORIAGE	229
U.M.S. 2	299
ZIRIAX	249

ATARI ST

4D SPORTS BOXING	2
4D SPORTS DRIVING	2
ARMOUR GEDDON	2
AWESOME	2
BACK TO THE FUTURE 3	2
BARBARIAN 2	2
BATTLE SQUADRON	2
BETRAYAL	2
BILLY THE KID	2
BLADE WARRIOR	2
BRAT	2
CHAMPIONS OF KRYNN	3
CHAMPION OF THE RAJ	2
CHUCK ROCK	2
COHORT FIGHTING ROME	2
DEUTEROS	2
DINOWARS VF	26
FINAL WHISTLE	1
FLIGHT OF INTRUDER	2
FUNSCHOOL 3	2
GO VF	26
GODS	2
GREAT COURTS 2	2
HILL STREET BLUES	26
KILLING CLOUD	24
KILLING GAME SHOW	24
KNIGHTS OF LEGEND	2
LAST NINJA 3	24
LEMMINGS	24
LIFE AND DEATH	24
MEGA PHOENIX	19
MERCHANT COLONY	29
METAL MUTANT	24
MIG 29	34
NAM 1965-1975	29
NAVY SEALS	24
NIGHT SHIFT VF	19
POWERMONGER DATA DIS	14
PREDATOR 2	24
RAILROAD TYCOON	29
RIDERS OF ROHAN	29
RESTRICTOR	26
RUBICON	24
SECOND WORLD VF	24
SECRET MONKEY ISLAND	29
SECRET WEAPON LUFTWA	29
SEXY DROIDS	24
SIM EARTH	29
STRATEGO	24
SWIV	24
THE WINNING TEAM	29
TOKI	24
TORTUES NINJA	24
TORTUES COLORIAGE	22
TOTAL RECALL	24
UMS 2	29

CPC K7/D

ALIVE	199
ARMALYTE	129/169
ATOMIC ROBOT KID	129/169
BACK TO FUTURE 3	109/149
B.A.T.	299
CELICA GT4 RALLYE	109/149
CHESSMASTER 2000	159/229
CHIPS CHALLENGE	109/159
CREATURES	99/149
DRAGON'S BREED	129/169
EXTREME	139/169
F16 COMBAT PILOT	169/229
FLIMBO'S QUEST	99/169
FUGITIF	229
FUNSCHOOL 3	149/189
GRAND PRIX 500CC 2	/199
GUNBOAT	99/169
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LORDS OF CHAOS	119/169
MEGA PHOENIX	99/149
MOKOWE	199
MUSIC PRO	159/199
NIGHT HUNTER	/180
NIGHT SHIFT VF	99/149
PICK'N PILE	140/180
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
SAUVEZ YURK	/199
SDAW	149
SLIDERS	199
STAR CONTROL	99/149
STRIDER 2	109/159
SWIV	99/149
TORTUES NINJA	139/169
TORTUES COLORIAGE	129/169
TOTAL RECALL	109/159
TURRICAN 2	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
WORLD BOXING MAN.	129/169

IBM PC

ANDRETTI	29
BACK TO FUTURE 3	26
B.A.T.	29
BATTLE COMMAND	29
BETRAYAL	34
BLOODWYCH VF	25
DEATH OR GLORY	39
EYE OF THE BEHOLDER	29
F 14 TOMCAT	35
F 29	29
FALCON 3	35
FALCON MK2 VF	34
FINAL BATTLE	29
FINAL CONFLICT	26
FLIGHT SIMULATOR ATP	39
FUNSCHOOL 3	24
GRAND PRIX 500 CC 2	24
GREAT COURTS 2	29
HEXSIDER	19
IRON LORD	29
JOE MONTANA US FOOT	34
KICK OFF 2	24
LEMMINGS	24
M1 TANK PLATOON	39
MEGAFORTRESS	34
MIGHTY BOMBJACK DUAL	26
PICK'N PILE	24
RIDERS OF ROHAN	34
SECOND WORLD VF	24
SECRET MONKEY ISLAND	29
SEXY DROIDS	24
SLIDERS	24
SPACE QUEST 4	44
TOM AND THE GHOST	24
TORTUES NINJA	29
TORTUES COLORIAGE	22
TOURNAMENT GOLF DUAL	26
TWINWORLD	24
UMS 2	39
USS JOHN YOUNG	25
WORLD CHAMP. SOCCER	26

DU 8 AU 12 AVRIL...

VENEZ MESURER VOS TALENTS EN JOUANT A DEAD MOON SUR LA CORE GRAPH X

DANS UN DES MAGASINS SEQUENCE NEWS !

DE NOMBREUX LOTS OFFERTS POUR LES MEILLEURS SCORES REALISES...

A VOS JOYSTICKS !...

FINALE LE 17 AVRIL

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
KLEANING KIT	195
LIGHT BOY	275
SAC TRANSPORT	99
SACOCHE CEINTURE	195



ALLEYWAY	175
AMAZING SPIDERMAN	245
ASMIK WORLD	175
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE BUBBLE	245
BUBBLE GHOST	245
BUGS BUNNY CASTLE	195
CASTLEVANIA	195
CHASE HQ	245
CHESSMASTER	195
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	195
DRAGON'S LAIR	245
DUCK TALES	195
F1 BOY	245
GARGOYLE'S QUEST	195
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GREMLINS 2	195
HONG KONG	145
HUNT FOR RED OCTOBER	245
HYPER LODE RUNNER	195
ISHIDO	245
KUNG FU MASTER	235
LOCK'N CHASE	145
MALIBU BEACH VOLLEY	245
MICKEY DANGER. CHASE	245
MOTOR CROSS MANIACS	245
NEMESIS	195
NORTHERN KEN	175
OPERATION C	245
PACMAN	245
PAPERBOY	195
PIPE DREAM	225
PUZZLE BOY	235
PUZZLE ROAD	225
QIX	175
RESCUE OF PRINCESS	235
R TYPE	245
ROBOCOP	245
SIMPSONS	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
SPACE INVADERS	245
TORTUES NINJA	215
SUPER MARIO LAND	195

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE
990 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1490
ABRAHAMS BATTLE TANK	395
AEROBLASTER	385
ALTERED BEAST	195
ARROW FLASH	365
ATOMIC ROBOKID	395
BATMAN	375
BATTLE SQUADRON	395
CRACK DOWN	325
CYBERBALL	335
DANGEROUS SEED	365
DARIUS 2 (8 MEGA)	495
DICK TRACY	395
D J BOY	375
ELEMENTAL MASTER	375
FANTASIA (MICKEY 2)	NC
FIRE SHARK	345
GAIARES	445
GAIN GROUND	315
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	365
GOLDEN AXE	295
GYNOUG	395
HARD DRIVING	395
HEAVY UNIT	375
HURRICANE	375
JOHN MADDEN FOOTBALL	395
KAGEKI	520
MASTER GOLF	375
MEGA PANEL	375
MICKEY MOUSE	375
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	365
PACMANIA	395
RASTAN SAGA 2	375
RINGSIDE ANGEL	395
SHADOW DANCER	365
SONIC THE HEDGELOG	NC
STAR CRUISER	395
STORMLORD	395
SUPER BASKETBALL	365
SUPER MONACO GP	375
SUPER VOLLEYBALL	355
THUNDERFORCE 3	375
THUNDERFORCE 4	425
WARRIOR ALESTE	375
WONDERBOY 3	365



Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES, TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

CONSOLE GAMEGEAR SEGA
990 F



COLUMS	249
DRAGON KRISTAL	249
G-LOC	249
LEADER BOARD GOLF	249
MICKEY CASTLE ILLUS.	249
PENGO	249
POPE BREAKER	249
PSYCHIC WORLD	249
REVENGE OF DRANCON	249
SHINOBI	249
SUPER MONACO G.PRIX	249
WONDERBOY	249

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	690
PROMO EXCEPTIONNELLE	
ALEX KID 2	195
ALEX KID 3 (HI TECH)	195
AZTEC ADVENTURE	195
DOUBLE DRAGON	245
GHOSTBUSTERS	240
GOLVELLIUS	225
GREAT BASKET	195
QUARTET	195
RASTAN	195
ROCKY	195
SHINOBI	250
SCRAMBLE SPIRITS	195
THUNDERBLADE	225
WONDERBOY 3	250
NOUVEAUTES	
DICK TRACY	325
BUSTER DOUGLAS BOXIN	325
JOE MONTANA US FOOT	350
KING QUEST	295
MICKEY	325
MOONWALKER	325
PAPERBOY	325

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	999
COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ADVENTURE HIGHLAND	299
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CHASE HQ2 - SCI	299
COLUMS	299
CYBER COMBAT FORCE	299
DEAD MOON	329
DEVIL CRUSH	299
ETERNAL CITY	349
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	329
GOMOLA SPEED	299
HATTERIS	299
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
LEGEND OF TONMA	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
OVER RIDE	329
PARASOL STAR	299
POPULOUS	379
PUZZLE BOY	299
RABIO LEPUS SPECIAL	299
RASTAN SAGA	299
SAINT DRAGON	349
SILENT DEBUGGER	299
SUPER VOLLEY BALL	299
THUNDERBLADE	349
TITAN	279
TOY SHOP BOYS	299
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
ZERO QUATRE CHAMPION	299

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD CRAZY CARS RACING	349
CD DOWNLOAD 2	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD IT CAME FR DESERT	NC
CD JB MURDER CLUB	399
CD L DIS	349
CD LA VALEUR	379
CD RANMA	399
CD RED ALERT	499
CD ROAD SPIRITS	379
CD SHERLOCK HOLMES	NC
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG ALDYNES	399
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

PROFITEZ DU PRINTEMPS ! JOUEZ OU BON VOUS SEMBLE AVEC LA CONSOLE PORTABLE DE VOTRE CHOIX...

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + ALIM SECTEUR 990 F

ADAPTATEUR AUTO	110
PARE-SOLEIL	25
SAC TRANSPORT GRAND	145
SAC TRANSPORT PETIT	110
BLUE LIGHTNING	190
CHIP'S CHALLENGE	190
CRYSTAL MINES 2	240
ELECTRO COP	190
GATES OF ZENDOCON	190
GAUNTLET	190
KLAX	240
MS PACMAN	240
PAPERBOY	240
RAMPAGE	240
ROAD BLASTERS	240
ROBO SQUASH	240
RYGAR	240
SHANGAI	240
SLIME WORLD	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR MERCENARY	240

PC ENGINE GT
+ 1 JEU 2490 F



JOUEZ PARTOUT
A **TOUS LES JEUX CORE GRAPHX**

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 2990 F



BASEBALL STAR	1290
BLUE'S JOURNEY	1390
BURNING FIGHT	1390
CYBER LIP	990
GHOST PILOTS	1390
LEAGUE BOWLING	1390
MAGICIAN LORD	1290
NAM 1975	1290
NINJA COMBAT	1290
PUZZLED	1290
RIDING HERO	1390
SUPER SPY	1390
TOP PLAYER GOLF	1390

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

ARTURA (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ARTURA  JOYSTICK (C) 1991
DATA 10445,"ARTURA",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,0002800,002e,0001,4a,53,*
```

BACKLASH (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' BACKLASH Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 78017,"BACKLASH",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,013000,0022,0001,4a,53,*
```

MIGHTY BOMBJACK (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' MIGHTY BOMBJACK Trainer (vie)
' Charger l'original jusqu'a ce que la première Image Anti-piratage
' apparaisse puis faire un reset au clavier
' puis charger ce prg ,faire 'RUN' et remettre l'original lorsque l'écran flash et presser le bouton de souris
FOR i=&H2AFE8 TO &H2AFFF
  READ joy$
  joy=VAL("&h"+joy$)
  POKE i,joy
NEXT i
stick=&H2AFE8
CALL stick
DATA 46,79,00,df,f1,80,08,39,00,06,00,BF,e0,01
DATA 66,00,FF,f0,42,39,00,02,c0,CF
```

CABAL (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CABAL Trainer ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimités"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA 0001,0,000CD000,00000056,0004,4E,71,4e,71,53,28,00,0e
DATA 0001,0,000CD000,00000062,0004,4E,71,4E,71,53,28,00,20
DATA 0002,0,000B8400,0000017e,0002,FF,FF,00,0c
DATA      0,000B8400,00000196,0002,FF,FF,00,0c,*
```

CUSTIDIAN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CUSTODIAN Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 66956,"CUSTODIAN",2,"l'argent illimité","l'énergie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00009800,00000114,0004,4E,71,4e,71,21,c1,3a,38
DATA 0001,0,00006800,0000004C,0004,60,00,00,10,4A,68,00,2e,*
```

CYBERNOID (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CYBERNOID  JOYSTICK (C) 1991
DATA 201717,"CYBERNOID",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,0031200,0156,0001,53,4a,*
```

DEFLEKTOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' DEFLEKTOR  JOYSTICK (C) 1991
DATA 2257,"DEFLEKTOR",2,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,0000,0004,0002,6e,42,7b,28
DATA      0,0000,003e,000e,13,fc,00,4a,00,01,e2,a2,4e,f9,00,00,e0,00
DATA 4e,f9,00,00,e0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

ELIMINATOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  ELIMINATOR Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 407729,"ELIMINATOR",1,"TRAINER"
sum:
DATA 0001,0,033000,00AE,01,4a,53,*
```

HAWK EYE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  HAWK EYE Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 4176,"HAWK EYE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0003,0,00,0e0,0004,60,00,02,1e,4e,f9,00,01
DATA      0,00,300,000e,13,fc,00,4a,00,01,e8,80,4e,f9,00,01,00,00
DATA 73,74,21,5d,20,2a,20,20,57,61,74,63,68,20
DATA      0,00,004,0004,76,2e,35,49,97,0c,6a,50,*
```

MERCENARY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  MERCENARY Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 407729,"MERCENARY",1,"TRAINER"
sum:
DATA 0001,0,063800,0012,01,4a,53,*
```

MOTOR MASSACRE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  MOTOR MASSACRE  JOYSTICK (C) 1991
DATA 272000,"MOTOR MASSACRE",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00042400,01e2,0001,4a,52,*
```

P47 (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  P47  JOYSTICK (C) 1991
DATA 1672,"p47",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00,0300,000e,13,fc,00,4a,00,03,24,b0,4e,f9,00,02,00,00
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

STARRAY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    STARRAY Trainer (c) Joystick 1990
DATA 8622,"STARRAY",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,0,0,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,0,0,2e,48,41,fa,0,22,43,f9,0,7,ef,c0,3e,3c,0,28,12,d8,51
DATA CF,FF,fc,23,fc,0,7,ef,c0,0,7,f3,d0,4e,f9,0,7,f0,0,20,3c,4e,71,4e,71,41,f9,0,3,bd,5c,20,80
DATA 21,40,0,84,21,40,0,88,21,40,b,6c,21,40,b,70,4e,f9,0,3,80,0,4e,f9,0,7,f0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

TECHNOCOP (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  TECHNO COP  JOYSTICK (C) 1991
DATA 415323,"TECHNO COP",1,"les vies illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00065400,001BC,0001,4a,53,*
```

TIE BRAK (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  TIE BREAK Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 275948,"TIE BREAK",1,"super gagneur"
sum:
DATA 0001,0,043400,0018,02,4e,71,d2,40,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

CUSTODIAN

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $34 , offset $4c mettre les octets 6Ø ØØ ØØ 1Ø a la place de 4a 68 ØØ 2e

CYBERNOID

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $189 , offset $156 mettre l'octet 4a à la place de 53

MIGHTY BOMBJACK

Pour avoir les vies illimitées booter l'original et faire un reset des que la 1ère image apparaît a l'écran et charger un monitor et mettre en $2afe8 les octets 46 79 ØØ df f1 8Ø Ø8 39 ØØ Ø6 ØØ BF eØ Ø1 66 ØØ FF fØ 42 39 ØØ Ø2 cØ CF et faire un jump en $2afe8 (j $2afe8)

MIGHTY BOMBJACK

Voici le cheat mode a mettre dans le high score 'RABBIT'+ 3 espaces et utiliser les touches f4 et f5 pour choisir les niveaux de départ

HAWK EYE

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø , offset $eØ mettre les octets 6Ø ØØ Ø2 1E à la place de 4e f9 ØØ Ø1 et block $Ø , offset $3ØØ mettre les octets 13 fc ØØ 4a ØØ Ø1 e8 8Ø 4e f9 ØØ Ø1 ØØ ØØ a la place de 73 74 21 5d 2Ø 2a 2Ø 2Ø 57 61 74 63 68 2Ø et calculer le checksum

FIGHTER BOMBER

Pour pouvoir faire toutes les missions, tapez "BUCKAROO" à la place de votre nom dans le Pilot Log. Quand votre mission a plusieurs objectifs il suffit de presser "D" pour les passer tous en revue.
(GROS Eric).

F 19 STEALTH FIGHTER

Pour ne pas sauvegarder la mort d'un pilote lors d'une mission ratée, ne mettez pas le disk sauvegarde et sélectionnez un autre pilote mais la foi d'après mettez le disk, Miracle .. il est ressuscité !!!

P47

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø , offset $3ØØ mettre les octets 13 fc ØØ 4a ØØ Ø3 24 bØ 4e f9 ØØ Ø2 ØØ ØØ a la place de Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø et recalculer le checksum du bootblock

ARTURA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $14 , offset $2e mettre l'octet 4a à la place de 53

MOTOR MASSACRE

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $212 , offset $1e2 mettre l'octet 4a à la place de 52

IMMORTAL

Pour éviter que le magicien ne vous raconte sa vie à chaque début de la partie, longez le mur se trouvant à gauche de l'écran.
(PETRI Olivier).

CABAL

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $66 , offset $62 mettre les octets 4e 71 4e 71 a la place de 53 28 6Ø 2Ø

TECHNO COP

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $32a , offset $Ø1BC mettre l'octet 4a à la place de 53

MERCENARY

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $31e , offset $12 mettre l'octet 4a à la place de 53

ELIMINATOR

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $198 , offset $ae mettre l'octet 4a à la place de 53

BACKLASH

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $98 ,offset $22 mettre l'octet 4a à la place de 53

TIE BREAK

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $21a , offset $18 mettre les octets 4e 71 à la place de d2 4Ø

DEFLEKTOR

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø , offset $3E mettre l'octet 13 FC ØØ 4A ØØ Ø1 E2 A2 4E F9 ØØ ØØ EØ ØØ à la place de 4E F9 ØØ ØØ EØ ØØ et recalculer le checksum

RICK DANGEROUS

-Pour être invulnérable pendant le jeu, appuyer sur: HELP.
-Dans les tableaux 3 et 4, toujours prendre les premières sorties car sinon, vous recommencez 2 ou 3 écrans en arrière.
(GOMEZ Manuel).

ARKANOID

Une fois mort, appuyez sur F1 le bouton gauche de la souris, et vous recommencez où vous avez perdu. (GOMEZ Manuel).

PANG

Débutez une partie 1 joueur et lorsqu'il ne vous reste qu'une vie appuyez sur le bouton de l'autre manette (qui doit être branchée). et vous continuez votre partie avec un autre bonhomme qui dispose de 5 vies.
(SUCH Paul).

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK
par Sébastien BRUGGEMAN

Ramasser du foin dans la cour du château.
Entrer dans le château.
Entrer dans la bibliothèque.
Prendre le manuel des sorts.
Aller dans l'armurerie.
Prendre l'épée longue et l'utiliser.
Prendre le bouclier et l'utiliser.
Prendre l'arbalète.
Descendre dans la cuisine.
Prendre le miel (à droite)
Rendre le manuel des sorts à Elvira.
Lui demander de faire le sort sur la connaissance des plantes.
Boire la potion ainsi récupérée.
Remonter.
Monter au premier étage.
Enter dans toutes les salles non fermées et ressortir s'il s'agit de la salle où le vampire dort.
Pour les autres salles, fouillez tout ce qui est possible pour y récupérer des flèches, du Laudanum (dans le trou de souris de la salle de bain), et une bible.
Fouiller la bible et récupérer le parchemin.
Descendre et sortir dans la cour.
Sortir dans le jardin.
Fouiller tous les buissons, tous les arbres..., pour y trouver des ingrédients (même une branche à l'écran peut cacher un ingrédient).
Exécuter cette recherche tant que vous êtes hors du château.
Se diriger vers la cible.
Utiliser l'arbalète 4 fois de suite.
Récupérer les 3 flèches qui sont sur la cible.
Allez voir l'homme et son rapace.
Attendre que l'oiseau s'envole.
Utiliser l'arbalète lorsque l'oiseau est au milieu de l'écran.
Récupérer les plumes, la clé d'or et votre flèche.
Aller dans la petite maison du jardin.
Après y être entré, prendre 2 vers (sur le cadavre), 1 maillet, 1 crucifix.
Prendre les graines de la boîte en fer, pour y découvrir une clé en fer.
Prendre la clé.

Aller à l'entrée du labyrinthe. A chaque mauvaise rencontre, vous utiliserez le plus rapidement possible un des 2 sorts (les petits diables exploseront loin de vous, ne vous atteignant pas).
A chaque fois qu'une plante est en vue, la prendre et la mettre dans son sac, (d'ailleurs, il est subtil d'y mettre tous les ingrédients).
Au fond du labyrinthe se trouve un bosquet rempli d'yeux. Utiliser 2 fois l'arbalète (ce qui fait disparaître ces yeux).
Entrer dans le bosquet.
Récupérer le joyau d'Elvira.
Avancer jusqu'à la "fontaine" (bassin).
Prendre toutes les plantes (lotus noir...).
Ressortir du labyrinthe.
Aller devant la porte verrouillée du jardin.
Déverrouiller la porte (avec la clé en fer).
Entrer dans le petit jardin.
Prendre toutes les plantes sauf la verveine, la baume de citron, le chou, l'oignon et la digitale qui sont inutiles (tout comme la marguerite).
Retourner dans la cour du château.
Entrer dans les cachots.
Enter dans chaque cellule et à chaque fois chercher s'il n'y a pas d'insectes. De plus, récupérer 5 toiles d'araignées au passage.
Normalement, on peut récupérer 5 mille-pattes, 5 perce-oreilles, 10 araignées et 5 scarabées.

Dans ce dédale, se trouve la salles des tortures.
S'y rendre (vous la trouverez en essayant toutes les cellules).
Prendre le sac de sel.
Tirer l'anneau à droite (au sol).
Récupérer le squelette et la clé en or.
Sortir dans la cour château.
Descendre dans le puits.
Récupérer la mousse sur les parois internes.
A la place d'Elvira, une grosse cuisinière vous menace.
Jeter le sac sur cette affreuse cuisinière.
Se tourner sur la droite.
Prendre 2 bouteilles de vin blanc.
Sortir les ingrédients de son sac.
Faire faire à Elvira le sort "la fierté chatoyante" sur le passage.
Cliquer sur le passage et Elvira vous rapporte une clé en or.
Faites-vous également d'autres sorts qui vous permettent de vous guérir (coeur de bois...).

Remonter (on laissera les ingrédients dans la cuisine).
Aller à l'église (dans le château).
Prendre le missel (en cuir de manticore).
Aller vers l'autel.
Cliquer dessus, et mettez le joyau d'Elvira dans le trou de la croix.
Entrer dans le trou ainsi fermé.

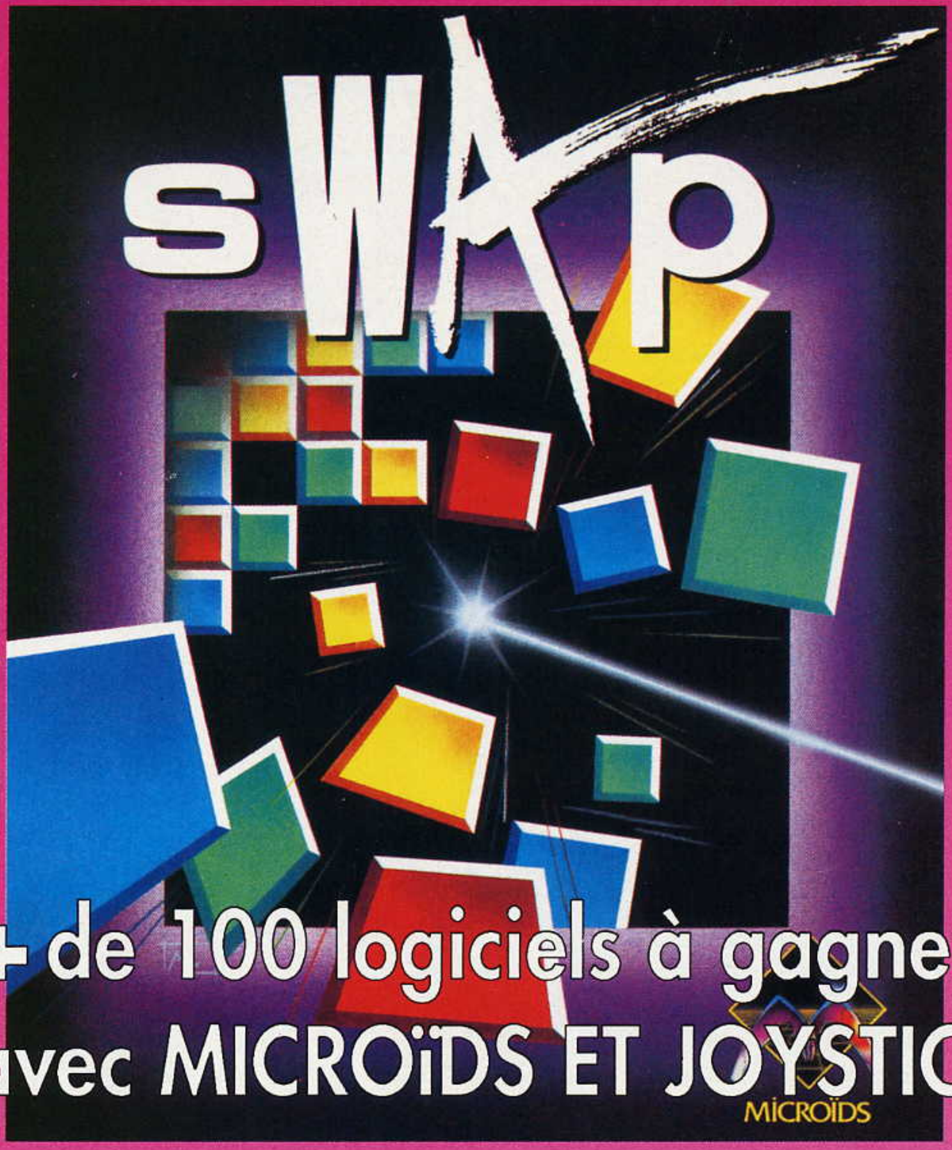
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK
suite

Regarder la fresque du fond et utiliser les parchemins trouvés dans la bible.
Se retourner et prendre la couronne.
Se retourner et mettre la couronne sur le "roi-squelette".
Vous pouvez maintenant prendre son épée.
Utiliser cette épée comme arme définitive.
Sortir de l'église, aller dans le salon.
Prendre le pique de bois et la plante "Monsbera".
Monter à l'étage.
Entrer dans la pièce où le vampire dort.
Utiliser le pique sur le vampire.
Récupérer la poudre de vampire et fouiller la pièce.
Aller dans la bibliothèque où vous déposerez tout ce dont vous n'avez plus besoin (bible vide, ancienne épée, poignard, clé en fer...).
Sortir dans la cour.
Aller à la forge.
Prendre le bol dans la caisse.
Mettre le bol dans les braises.
Mettre le crucifix dans le bol.
Tremper une flèche dans le bol.
Aller à l'écurie.
Tuer le loup-garou avec la flèche d'argent.
Récupérer les crins de chevaux.
Tirer le dernier anneau et récupérer une clé d'or.
Retourner à la cuisine pour qu'Elvira vous prépare de nouveaux sorts (les plus importants sont les suivants: Elixir du chevalier, manticore et tendresse de champignons).
Sortir dans la cour du château.
Descendre dans les catacombes.
Chercher le "monstre à la pierre", et le tuer (il est préférable de sauvegarder avant, car on n'y parvient pas à chaque fois).
Une fois tué, récupérer sa pierre et se diriger dans la salle d'où il provient.
Fouiller les tombes.
Récupérer la clé marron.
Sortir de cette pièce et fouiller toutes les autres pièces des catacombes.
Veillez à examiner le contenu des tombes gauches avant d'examiner les droites.
Lorsque vous trouvez une tombe vide, déposez-y le squelette.
En ouvrant la tombe de droite (dans la pièce où l'on a déposé le cadavre), de l'eau surgit et l'on doit descendre en plongée.
Remonter à la surface dès que possible (dans le puits).
Redescendre au fond du puits, puis aller jusqu'à la grille.
Déverrouiller cette grille grâce à la dernière clé.
Remonter à la surface (d'ailleurs, le faire à chaque fois que l'ordinateur signale que l'on suffoque).
Fouiller le fond des marais.
On y trouve une clé en or sur un cadavre.
Après cette trouvaille, rechercher la grille.
Rouvrir la grille et ressortir par le puits.
Faire de nombreux combats pour augmenter votre "SKILL" (par exemple, faire le tour des remparts... en veillant à tuer le chevalier à l'aide de l'arbalète).
Une fois assez exercé, retourner voir le capitaine, à l'entrée du château.
Tuer le capitaine puis prendre la clé en or qui se trouve sous la notice (accrochée au mur).
Retourner à la salle des tortures.
Prendre la paire de pinces.
Retourner à la cuisine.
Prendre le charbon ardent
(la pince a alors un bout rougeoyant).
Monter dans les remparts.
Monter au canon qui est prêt à tirer.
Utiliser la pince sur la mèche.
Aller à la tour "détruite".
Monter tout en haut de cette tour.
Faire un gros plan sur le coffre.
Mettre les 6 clés en or dans les 6 serrures
(respecter l'ordre qui va de la gauche vers la droite).
Le coffre ouvert, prendre le poignard et le parchemin.
Aller dans les catacombes.
Utiliser le parchemin pour vous débarrasser des "spectres".
Aller à l'intersection des 2 tunnels où se trouve un petit trou au sol.
Faire un gros plan sur le trou.
Introduire la pierre du monstre dans le trou.
Consommer tous les sorts qui augmentent les capacités physiques et spirituelles.
Descendre dans le trou.
Introduire l'épée dans le trou se trouvant au milieu de l'étoile (cela dérange Emelda pendant un court instant).
En profiter pour utiliser le parchemin.
Utiliser le poignard.
Emelda meurt...

Vous avez gagné le droit de dire un grand merçi à:
Sébastien BRUGGEMAN

Pour vous avoir donné cette super solution.
Il empoche allégrement un chèquos de 300 balles.

CONCOURS



+ de 100 logiciels à gagner avec MICROÏDS ET JOYSTICK

REGLEMENT

1) Microïds et Joystick (le célèbre journal rigolo) organisent un concours absolument facile comme tout, que même les analphabètes peuvent participer.

2) Ce concours hyper-fastoche est tellement facile qu'il est ouvert à tout le monde.

3) Le jeu sera clos le 30 avril 1991.

4) Pour pouvoir concourir, il faut envoyer un bulletin de participation original (ça veut dire "different des autres", ça veut dire "découpé dans Joystick, le célèbre journal rigolo")

LES QUESTIONS

1- Combien y a t-il de niveaux différents dans SWAP ?
2- Quel est le nombre maximum de petits carrés dans SWAP ?
3-Quel est le but de SWAP?
4- Que veut dire SWAP ?

QU'EST-CE QU'ON GAGNE?

Du 1 ER au 3 EME : 5 jeux Microïds + 1 poster Micuroïds
Du 4 EME ao 10 EME : 3 jeux Microïds + 1 poster Microïds
Du 11 EME au 20 EME : 2 jeux Microïds + 1 poster Microïds
Du 21 EME au 100 EME : 1 jeu Microïds + 1 poster Microïds

BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper à remplir et à renvoyer à :
JOYSTICK, concours "Microïds", 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Nom | Prénom
Adresse
Code Postal
Ville | Age | Ordinateur

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 10

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM



PREVIEW
SONIC
SUR MEGADRIVE

29 TESTS

AERO BLASTER • ALDYNES • DEAD MOON • DICK TRACY • DOUBLE DRAGON • DUCK TALES • F1 BOY • FINAL MATCH TENNIS • GAUNTLET • GHOST PILOT • HOLE IN ONE • IMPOSSIBLE MISSION • IN YOUR FACE • INDIANA JONES • JAMES POND • JUNCTION • PAC-MAN • PANZA KICK BOXING • PARASOL STAR • POP BREAKER • PROBOTECTOR • PSYCHIC WORLD • PUZZLE BOY • RADAR MISSION • RESCUE • SIDE POCKET • SUPER OFF-ROAD • THE CHESS MASTER • TIGER HELI

INFOS

Consoles

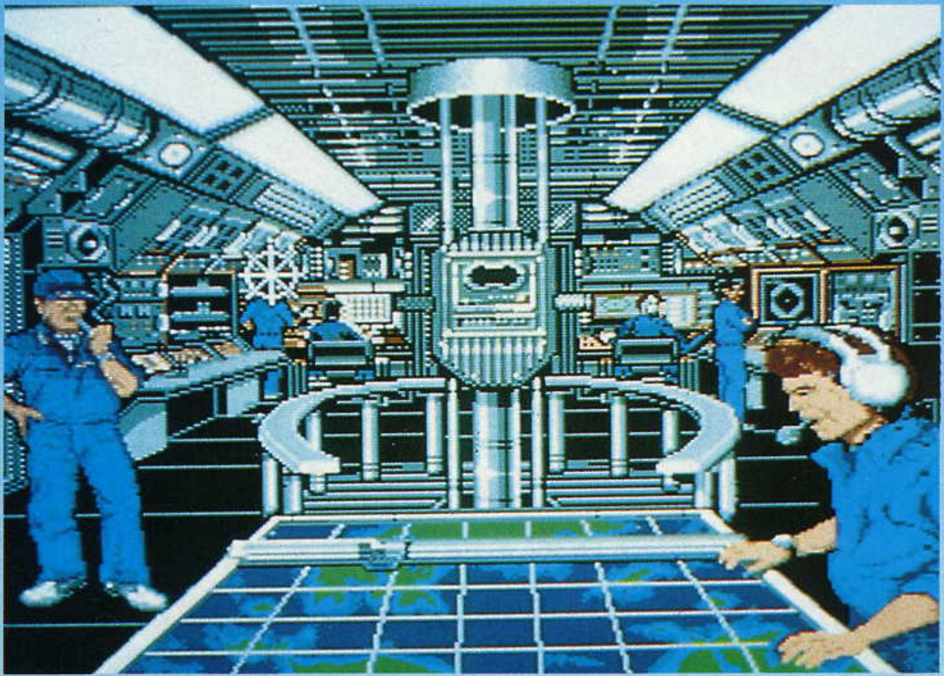
EDITO

Et voilà, un mois encore s'est passé depuis notre dernière rencontre. Evidemment, à l'échelle planétaire, que dis-je, à l'échelle universelle ce n'est certes pas grand chose, mais un mois ça représente tout de même la bagatelle de 2.592.000 secondes, ce qui en soi n'est pas une mince affaire! Bref, on s'en bismute le birtouquet puisque j'imagine assez mal le crétin passant ses journées entières à compter le nombre de secondes s'écoulant en trente jours. Relativisons les choses, et ajoutons que dans cette histoire c'est encore et toujours les mêmes qui se font avoir. Alors comme moi, révoltez-vous dites NON au temps qui passe, dites NON à l'immensité cosmique qui nous étouffe et NON à l'histoire passée qui jamais ne rejaillira, mais s'il vous plaît dites OUI à la supériorité des consoles sur le monde obscur des ordinateurs pseudo-ludiques qui nous entourent et qui nous subtilisent la seule place que nous, consoleux de tous âges et de tous sexes, méritons. Manifestez vos opinions en participant au plus grand débat du siècle qui déchire le monde libre, éclatez-vous en lisant les inoubliables et inestimables news de Consoles News, déchaînez-vous sur vos Jeux...Cracks favoris, Mickey Mousez-vous la tête devant le second méga-dossier sur la petite vedette de Walt Disney concocté de main de maître par notre camarade Seb, dit Le Brave, enrichissez-vous devant la trentaine de tests, et surtout... Et surtout, n'oubliez jamais mes biens chers frères, qu'en ce début du mois d'avril le temps de la compassion est révolu, hissez bien haut vos couleurs, dressez les drapeaux de la victoire, chantez l'hymne à la joie et ne vous laissez pas abattre par un monde hostile qui à chacune de vos erreurs vous entraînera dans les abîmes du Game Over final.

Sayonara.
J'm Destroy
le révolutionnaire

NEWS : UI
DE TONNE

Les news, c'est le meilleur coup d'œil qu'il soit possible de donner sur l'état prochain du marché des nouveautés console dans notre pays. Si quelquefois les dates de sortie des jeux que nous vous donnons ne correspondent pas tout à fait à celles que vous fournissent les boutiques, ou les importateurs divers, ne vous inquiétez pas outre mesure, c'est tout simplement que le soft a été retardé. A titre d'exemple: Ys III sur CD Rom NEC était annoncé une première fois pour la fin de l'année 90, une seconde fois pour le mois de février 91 et... et il n'est toujours pas en vente! Patience alors, et continuez à lire les news de Consoles News, elles vous tiendront toujours au courant de toute, d'absolument toute l'actualité de la console. Alors si vous êtes prêt, ne perdons plus une seconde et allons-y. C'est parti.



688 Attack Sub.



Veritex.



Wrestle War.



The Manhole.

N COUP
RRE

On commence avec l'une des consoles les plus en vogue du moment, je veux parler de la Megadrive. Outre **Sonic The Hedgehog** dont une super preview vous est présentée quelques pages plus loin, de nombreux titres sont à venir sur la console seize bits de Sega, **688 Attack Sub** de Sega himself fait partie de ceux-là. Programmé sur une cartouche de huit mé-



Spiderman.

gabits, 688 Attack Sub vous entraînera dans la peau d'un commandant de sous-marin. Plusieurs types de missions, comme des missions de destruction ou d'espionnage vous seront confiées. Graphiquement fort bien dessiné, ce jeu de Sega étonne surtout par sa complexité au niveau des commandes. Certainement assez difficile d'approche, au vu du nombre impressionnant d'actions qu'il est possible d'effectuer, 688 Attack Sub possède également d'excellentes animations sonores, telles que des digits vocales qui plongent (pour un sous-marin, c'est le cas de le dire!) le joueur parfaitement dans l'ambiance, mais pour pouvoir déguster ce soft, il va falloir attendre quelque peu, sa date de sortie ne nous ayant pas encore été communiquée. Toujours de chez Sega, **Spiderman** vous



Devil Hunter.

permettra de connaître un peu mieux les sentiments de Charly Parker, l'homme-araignée dont le dessin animé fit fureur il y a maintenant une dizaine d'années. Assez original dans son concept, puisqu'en tant qu'araignée vous pouvez vous accrocher à n'importe quel type de paroi, verticale ou horizontale. Pour vos déplacements, vous aurez deux possibilités, soit de tisser des toiles contre les parois des obstacles pour les contourner, soit marcher comme un homme tout à fait normal. Graphiquement très sympathique, il est fort à parier que Spiderman ne passera pas inaperçu lors de sa sortie prévue dans quelques mois.

Wrestle War développé une fois de plus par une équipe de programmation de Sega est un jeu de catch absolument fantastique. Non content d'être énormes, puisque remplissant facilement les trois cinquièmes de l'écran, les sprites des différents protagonistes de ce sport-spectacle sont également remarquablement animés. Bien évidemment et cela comme dans la plupart des simulations sportives sur console, la possibilité de jouer seul contre la machine ou à deux vous est offerte. Durant les matchs, une excellente musique égayera les combats, qui se déroulent sur un ring représenté en trois dimensions qui scrolle dans toutes les directions. Malheureusement là encore, aucune date de sortie ne nous a été communiquée.

Restons dans le domaine des très bons titres à venir avec **Devil Hunter** de NCS. Ce jeu d'arcade/aventure dans lequel vous dirigez une jeune femme répondant au doux prénom de Yoko (c'est aussi la vedette de Valis III qui ne devrait également plus trop tarder à venir mais nous vous en avions déjà causé dans un précédent numéro de Consoles News). Pour reprendre la légende qui veut qu'une jeune femme à l'âge de ses 18 ans aille retrouver ses aïeux, notre héroïne devra aux cours de cinq niveaux rivaliser avec des monstres aussi terrifiants que des insectes géants, ou des dinosaures tout droit sortis de l'époque préhistorique. L'animation est excellente, pas moins de douze dessins sont utilisés rien que pour la démarche de la demoiselle. La sortie de Devil Hunter est prévue pour le courant du mois d'avril, sa sortie effective au Japon étant annoncée pour fin mars (enfin une date!). **Zero Wings** est un jeu de tir à scrolling horizontal qui risque de séduire nombre d'entre vous. Ce Shoot'Em Up classique de par sa conception réveillera en vous les instincts les plus meurtriers. Adaptation d'un jeu d'arcade du même nom, Zero Wings ravira certainement les amateurs du genre tant le nombre d'options lors des différents tirs est important. Of course, comme diraient les anglophiles, un monstre de fin conclura chaucun des six niveaux qui vous seront proposés lors de sa sortie qui aura lieu dans la seconde moitié du mois d'avril, au Japon.

Toujours prévu sur la Megadrive,



Zero Wings.

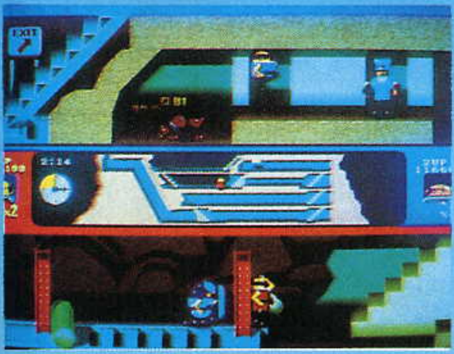
Verytex ne devrait pas vous être inconnu, si vous êtes un fidèle lecteur de Consoles News. Ce jeu de tir développé sur une cartouche de quatre mégas par Asmik, qui nous avait déjà gratifié d'une superbe simulation de catch féminin avec Ring Side Angel, vous avait déjà été présenté en exclusivité lors du reportage sur le pays du soleil levant (Cf: numéro 11). Doté d'une animation hyper-fluide et rapide, ce Shoot'Em Up bien japonais vous en fera voir de toutes les couleurs au cours des six ni-

INFOS

Consoles

NEWS : UN COUP DE TONNERRE

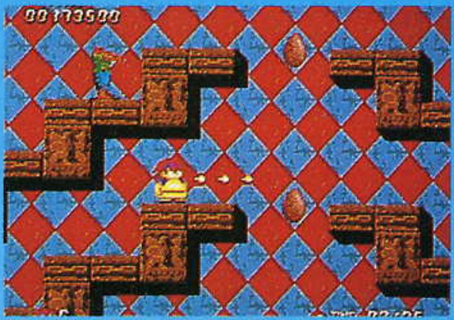
veaux qui le composent. Une fois de plus, missiles à têtes chercheuses, bombes, et rayons laser seront au rendez-vous pour l'un des meilleurs jeux de tir à scrolling vertical de la Megadrive. Verytex devrait être disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. **Wadona Forest Special** de Visco Corporation, développé sur quatre mégas, est l'une des toutes premières productions de cette compagnie qui pour l'instant nous était encore inconnue. Dans ce jeu de plateforme, vous dirigez un



Bonanza Bros.

petit sprite tout mignon que certains diront "tout japonais", représentant une petite fille perdue. Pour l'aider à retrouver son chemin, vous devrez affronter de nombreux ennemis, déjouer des pièges mortels et surtout vous devrez vous retrouver dans toute cette ribambelle de labyrinthes. Se déroulant sur six niveaux, chacun décomposé en une demi douzaine de scènes, ce jeu d'action devrait apparaître sur vos écrans dans la première moitié du mois d'avril. **Shinking Jo**, là encore développé sur une cartouche de quatre mégas (la capacité moyenne d'une cartouche Megadrive, l'exception qui confirme la règle est Darius II qui était inscrit en tout sur huit mégas) est un jeu basé sur des cartes à jouer. Malheureusement, aucune information complémentaire ne nous a été fournie sur ce jeu, qui devrait selon toute vraisemblance principalement être destiné au marché nippon. Graphiquement très sympathiquement réalisé, ce jeu de réflexion ne devrait cependant pas être très attendu dans notre beau pays, les jeux de réflexion de ce style n'étant pas vraiment bien inscrit dans les traditions ludiques françaises, et à certains égards on pourrait le regretter.

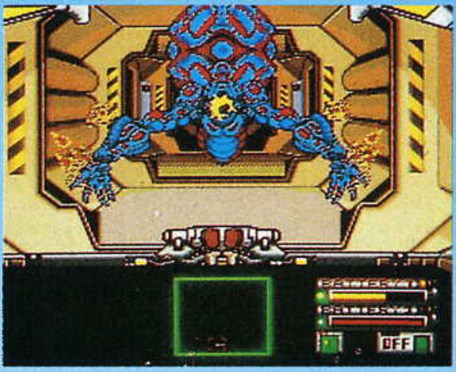
Enfin, et pour conclure cette liste des nouveautés Megadrive à paraître, nous vous



Wadona Forest Special.



Shinking Jo.



Silent Debbugers.

présentons **Silent Debuggers** qui devrait pointer le bout de son nez. Ce jeu à mi-chemin entre le jeu d'arcade et le jeu de rôle, un peu comme Star Cruiser (testé dans le numéro 9 de Consoles News). Tout comme ce dernier, et une fois de plus serions-nous tenté de dire, tout le jeu devrait être en japonais, ce qui vous l'avouerez nuira largement non seulement à une bonne compréhension, mais également à une bonne aisance de manipulation. La sortie de ce jeu est annoncée dans le courant du mois de mars.

Voilà, maintenant c'est bel et bien terminé pour la Megadrive, mais pas pour Sega puisque nous allons maintenant vous parler de sa petite sœur par la taille, mais de sa grande sœur par l'âge, je veux parler de la Sega Master System. Pas grand-chose malheureusement à se mettre sous la dent sur cette machine, nous avons juste pu dénicher seulement deux titres. Le premier d'entre eux, et c'est un événement puisqu'il s'agit du premier jeu d'échec sur console de table, son titre: Master Chess. Dans Master Chess, vous pourrez avoir accès à une dizaine de niveaux de difficulté permettant de mettre cette simulation à la portée de tous les types de joueurs, reprendre plusieurs coups en arrière, proposer des résolutions de mat en un nombre déterminé de coups, etc... Représenté en deux ou trois di-



Chase HQ.

mensions selon le goût du joueur, **Master Chess** est graphiquement parfaitement bien exécuté. Un succès presque assuré pour ce genre de simulation qui fait travailler les méninges plus que les réflexes et qui à mon sens sont encore trop rares sur nos consoles chéries. Tout comme sur Megadrive, **Spiderman** devrait également dans un avenir plus moins proche être disponible sur Master System. Ne se déroulant pas exactement de la même manière puisque l'homme-araignée ne peut pas ici se cramponner à tout se qu'il trouve, du moins la version qui nous a été présentée ne le permettait pas.



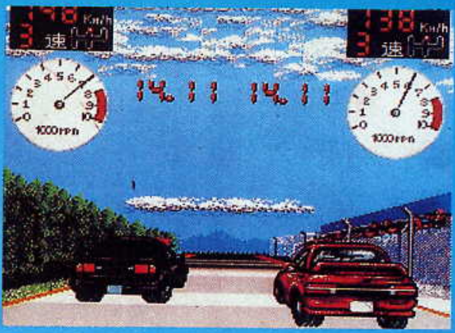
Master Chess.



Loom.



Eternal City.



Zero Four Champ.



Fantasy Zone.

Spiderman devrait cependant être un jeu à la hauteur de nos espérances. Doté d'un scrolling multi-directionnel à en faire baver même les machines cinq fois plus chères, ce jeu sur Master System pourrait bien créer une sacrée surprise lors de son apparition sur les étals des magasins spécialisés, d'autant que cette version semble bien plus rapide que sur Megadrive! Etonnant, tout à fait étonnant.

Allant toujours de la plus grosse à la plus petite, nous arrivons maintenant tout logiquement, toujours en restant chez Sega, à la plus petite des consoles de la marque, j'ai nommé la Gamegear. Dans **Chase HQ** de Taito, vous êtes dans la peau d'un flic de choc, lancé à bord d'une voiture on ne peut plus nerveuse à la poursuite de criminels sur les longues autoroutes américaines. Déjà converti sur la plupart des ordinateurs ludiques et sur quelques consoles de table comme la PC Engine et la Master System, Chase HQ devrait sur la Gamegear s'en sortir avec les honneurs, si l'animation suit la beauté des graphismes.

Skweek est le premier jeu d'origine française à être développé pour la console portable de Sega. Ce jeu d'arcade très largement inspiré de Pac-Man devrait selon toute vraisemblance faire parler de lui quand on le verra apparaître en France, ce qui ne devrait plus tarder, la date de sortie de ce jeu étant prévue au Japon pour le courant du mois d'avril.

Dans **Fantasy Zone**, vous dirigerez un petit vaisseau spatial dans un univers plein de plantes carnivores, de fleurs imaginaires, de vaisseaux complètement dingues. Premier véritable jeu de tir à être disponible sur Megadrive, Fantasy Zone devrait être doté d'un scrolling horizontal doublé d'un petit scrolling vertical pour agrandir la surface de jeu. Graphiquement fort joli, Fantasy Zone devrait selon toute vraisemblance et si rien ne vient perturber la sortie de ce jeu être disponible dans la première moitié du mois de mai.

Changeons complètement de sujet, oublions l'espace d'un mois les nouveautés sur les consoles Sega et passons de ce pas aux news sur la PC Engine de NEC.

Loom est un jeu d'arcade/aventure programmé à l'origine par l'équipe de Lucasfilm. Si vous connaissez l'Amiga ou le ST, pas de problème pour vous, Loom, vous connaissez. Mais dans le cas contraire, sachez que dans Loom, vous êtes un tisserand qui est assez embêté, puisque son maître s'est fait enlever par une bande ennemie. Et sans maître, vous n'avez malheureusement plus grand chose à espérer de votre métier. Partez donc à la recherche de votre chef spirituel et découvrez les nombreux pièges que vous devrez contourner. Très original dans son concept pour un jeu sur console, Loom est un jeu d'arcade passionnant, et comme me dit Danboss, si Loom sort sur PC Engine, je change de crèmerie!

Toujours sur PC Engine, **Eternal City** est un jeu de tir à scrolling multi-directionnel programmé sur une cartouche de trois mégas. Assez sympathiquement réalisé de par la qualité de son graphisme, Eternal City ne devrait cependant pas pouvoir résister bien longtemps à des jeux comme Dead Moon, ou Gunhed qui sont maintenant passés maîtres dans l'art des Shoot'Em Up verticaux ou horizontaux. Comportant en tout une petite dizaine de tableaux, Eternal City devrait frapper les tubes cathodiques de vos moniteurs dès le début du mois d'avril.

Zero Four Champ n'est pas, contrairement à ce que le laisserait suggérer la photo, une course de voitures. Disons simplement que ce jeu de Renovation Games est une simulation de pronostics basés sur une course de voiture. Et comme bien souvent pour ce genre de jeux, toutes les instructions à l'écran sont en Japonais. Dommage donc, car Zero Four Champ semblait parfaitement bien réalisé, du moins d'après la vidéo qui nous a été montrée. Ce jeu devrait cependant être disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez cette prose.

Shubibin Man II de NCS, réalisé sur une carte de quatre mégas, est un jeu de plateforme comme la plupart d'entre nous savons les apprécier. Pour arriver à la fin des six niveaux que comporte ce jeu, vous devrez surmonter un nombre incalculable d'obstacles, tuer un maximum d'ennemis et surtout essayer de collecter tous les obstacles que vous trouverez sur votre passage. Se déroulant selon un scrolling horizontal différentiel sur deux plans, dans la majorité des cas, Shubibin Man II est un jeu où vos réflexes seront mis à rude épreuve.



Shubibin Man II

Si vous avez lu le reportage sur le Japon (Cf: Joystick numéro 11) vous savez sans doute ce qu'est le jeu de Pachinko. Ce petit jeu dans lequel vous devez faire tomber des boules dans des trous est certainement l'un des plus simples de la création, mais il se trouve que tous les Japonais quel que soit leur âge ou leur sexe en raffolent. Dans ces conditions, il n'est donc pas étonnant de retrouver le **Pachinko** sur PC Engine. De plus, avec le soft lors de sa sortie au Japon qui devrait selon toute vraisemblance intervenir dans le courant du mois de mai, un joystick un peu spécial sera inclus dans le packaging, ce qui aura pour effet d'élever le prix de Pachinko au double du prix d'un jeu "normal". Entièrement réalisé sur CD Rom, Pachinko ne devrait cependant pas être importé en grande quantité dans notre pays. Et personnellement, je n'y vois pas énormément d'objection, ce jeu ne m'ayant pas vraiment étonné.



Pachinko.

Bonanza Bros de Nec Avenue est là encore un jeu sur CD. D'un style de graphisme tout à fait novateur, puisque les images semblent plus floues qu'à l'habitude, Bonanza Bros, si je ne m'abuse, est une conversion de jeu d'Arcade. Malheureu-sement, je ne pourrai pas vous en dire beaucoup plus sur ce titre, très peu d'informations m'étant parvenues.

Kikkle Cubbicle est un jeu qui lors de sa sortie aux Etats-Unis sur NES avait réalisé un beau carton au niveau des

INFOS Consoles

NEWS : UN COUP DE TONNERRE

ventes. Mais quand sera-t'il sur PC Engine? Enfin, là n'est pas notre problème, puisqu'il regarde plutôt les gens d'Irem (les éditeurs de ce titre). Pour votre gouverne, sachez juste que Kikkle Cubbicle est un petit jeu d'arcade, dans lequel l'action est rondement menée par un petit bonhomme avec un casque sur les oreilles et à l'allure franchement très sympathique. La sortie de ce jeu d'Irem est annoncée pour le courant du mois de mars au japon, et devrait donc apparaître en France pas plus tard que maintenant.



Road Spirit.

Dans **Road Spirit** de Pack-in-video sur CD Rom, vous redécouvrirez si vous avez déjà eu Out Run les plaisirs de la vitesse au volant d'une petite sportive. Utilisant toutes les capacités du CD au niveau musical, Road Spirit reste cependant un petit peu sur la touche quand il s'agit des décors. Première course de voiture à utiliser un tel support, ce jeu de Pack-in-video est prévue au japon pour le 22 mars, prévoir une dizaine de jours pour une sortie en France.

Pour conclure avec la PC Engine, toujours en restant dans le domaine du soft laser, voici **The Manhole.** Ce jeu issu de Macintosh est principalement destiné aux plus jeunes des Japonais, puisque ce jeu présentant un petit lapin en vedette devrait leur permettre de mieux maîtriser la langue de Shakespeare, ce qui jusqu'à présent lorsqu'on séjourne là-bas n'est pas toujours le cas. La sortie de The Manhole est prévue au pays du soleil levant dans le courant de ce mois.

Et voici le moment que vous attendez tous, puisque la Super Famicom est la machine qui marche le mieux au sein de la petite communauté des passionnés fous furieux qui achètent tout ce qui est nouveau sur le marché.

Ys III, le jeu le plus attendu sur CD Rom tant les deux premières parties avaient passionné les foules, sera converti sur la console seize bits de Nintendo. Utilisant certainement toutes les capacités techniques de la Super Famicom, YS III ne devrait malheureusement pas être disponible de sitôt, sa sortie au Japon n'étant annoncée que dans le courant du mois du juin, il va donc là encore falloir attendre.

Par contre, **Big Run**, la célèbre course de rallye réalisée de main de maître par une équipe de Jaleco (qui avait également réalisé la version d'arcade), devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Et c'est tant mieux, car une course de voitures sur Super Famicom, ça nous promet du beau spectacle.



Ys III.



Dragon Quest V.

Si vous avez été passionné, pris à la gorge, irrésistiblement attiré, convulsionné, subjugué par la qualité d'Actraiser, attention, ça risque de vous reprendre. **Dragon Quest V,** également réalisé par Enix, est annoncé à grand coup de publicité au Japon. Ce jeu de rôle utilisant à peu près les mêmes techniques de gestion qu'Actraiser devrait également susciter au sein de notre communauté un enthousiasme non dissimulé, tant ce jeu de rôle semble riche et plein de rebondissements.

Après Hole In One (testé dans ce numéro) qui nous a largement déçu, **Augusta** est le second jeu de Golf sur Super Famicom. Mais attention, avec cette simulation on change complètement de catégorie. En effet, un coprocesseur arithmétique ainsi qu'une RAM sont inclus dans la cartouche. Ce coprocesseur devrait permettre un calcul tridimensionnel du terrain en temps réel! Bien évidemment, le prix sera un peu plus élevé, mais qu'importe puisqu'Augusta devrait être la première véritable simulation digne de son nom sur cette console. Un jeu qu'il faudra ne manquer sous aucun prétexte lors de sa sortie dans le courant du mois d'avril.

Egalement prévu durant la même période au Japon, **Sim City** est un jeu de stratégie dans lequel vous devez construire et faire prospérer une ville, en évitant le crime et la pollution, en gérant votre budget, en collectant des taxes. Comportant un grand nombre d'options nouvelles par rapport aux précédentes version, Sim City sur Super Famicom devrait faire parler de lui.

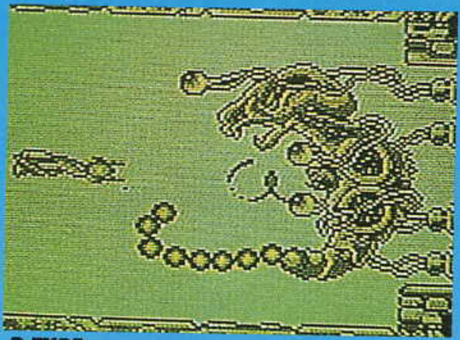
Sans transition, passons de la console la plus chère du monde (en omettant la Neo-Geo) à la moins chère, je veux parler de la Gameboy.

Rock Man World de Capcom est un jeu de plateforme au scrolling multi-directionnel issu de la Nes, sur laquelle ce jeu avait reçu un très bon accueil de la part du public. Comportant une dizaine de tableaux tous parfaitement bien détaillés, Rock Man World devrait s'inscrire très rapidement comme un jeu phare sur la petite console à cristaux liquides de Nintendo.

Une minute de silence, s'il vous



Augusta.

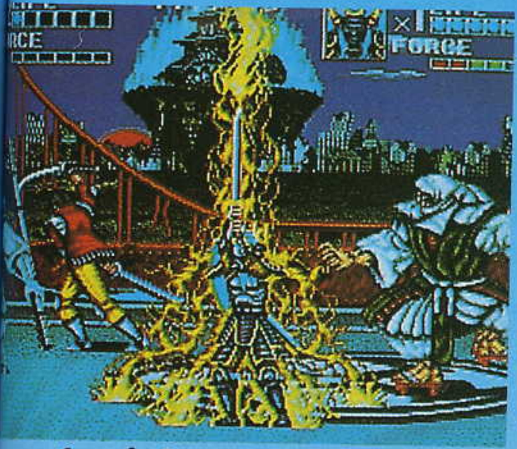


R-TYPE.

DISPONIBLE :

CA VIENT DE SORTIR SUR LA MEGADRIVE FRANCAISE

Mickey Mouse (97%) testé dans le numéro 12
Dynamite Duke (77%) testé dans le numéro 11
Afterburner II (75%) testé dans le numéro 6



Sengoku Densyo.

plaît, tant le soft à venir est connu de tous. trois... deux... un, vous y êtes. Il s'agit de R-Type. Monument du jeu vidéo s'il en est, puisque **R-Type** reste depuis des années le Shoot'Em Up à scrolling horizontal de référence, il devrait survenir sur vos écrans dès le début du mois d'avril. Entièrement réalisé par Irem, ceux-là mêmes qui l'avaient réalisé sur PC Engine, R-Type devrait cependant perdre un minimum par rapport à la version originale.

Mickey Mouse II, le même chef d'œuvre que sur Master System, ne devrait également plus trop tarder à faire son apparition parmi les meilleurs titres sur cette superbe bécane.

Enfin, et pour terminer notre tout petit exposé sur l'actualité des jeux sur consoles, intéressons-nous d'un peu plus près à la Neo-Geo de SNK.

Pas beaucoup de titres en perspective pour cette machine, qui cependant et contrairement à ce que disent certains continuera à vivre, SNK n'ayant pas l'intention d'arrêter sa distribution en si bon chemin. En fait, seule la sortie prochaine de **Sengoku Densyo** est annoncée dans un avenir proche (la date exacte ne nous est malheureusement pas parvenue). Ce jeu ressemblant à s'y méprendre à Ninja Combat que les amateurs de la Neo-Geo connaissent bien, vous entraînera au coeur d'un conflit mêlant à la fois les forces du mal et les coutumes antiques japonaises. Pouvant se jouer à deux simultanément, espérons tout de même que ce titre sera plus difficile à terminer que la plupart des réalisations sur cette machine.

Voilà, nous en avons maintenant terminé. J'espère que vous en avez plein les mirettes, j'espère que ce soir vous dormirez la tête remplie de sprites géants bougeant dans tous les sens, car il faudra attendre le mois prochain avant de s'en remettre plein la panse!

Des Joysticks, en veux-tu? En voilà!



Deux nouveaux joysticks, qui n'ont plus grand chose à voir avec des bâtons de joie, vu qu'il n'y a plus de bâton, sont prévus pour agrémenter les périphériques de la Megadrive. Répondant aux doux patronymes de Blaster et de Mega Pad, ces deux manettes n'ont de différence que leur look et leur ergonomie. A part cela, et par rapport à l'Arcade Power Stick, le top dans le domaine des joysticks sur Megadrive, qui ne possédait pas de fonction "Slow" permettant de ralentir le jeu en pleine action, chacun de ces deux joys ont les mêmes fonctions, c'est-à-dire: la fameuse option "Slow" et le tir automatique sur les trois boutons. Commercialisé sous peu aux alentours de 250 francs, ces deux paddles présentent une bonne alternative pour ceux qui ne veulent pas investir dans une manette plus onéreuse.



LORICIEL ET LES CONSOLES (BIS)

Avouez-le, les listes de softs sur consoles, ça vous plaît. Hein, que ça vous plaît, les listes de news sur consoles? Eh bien n'attendez pas plus longtemps, car voici ce que nous Français, enfin voilà plutôt ce que eux Français, je veux parler de Loriciel, vont bientôt sortir sur trois consoles.

Sur PC Engine, Tennis Cup, une simulation de tennis qui avait fait forte impression lors de sa sortie sur micro et dans laquelle on peut jouer à plusieurs est annoncée pour novembre aux Etats-Unis sur Turbo Grafx et au Japon sur PC Engine. Toujours pour le mois de novembre, Loriciel devrait également sortir Panza Kick Boxing, une simulation de Kick Boxing sponsorisée par le champion du monde de la spécialité.

Super Skweek, un jeu inspiré de Pac Man, sera probablement en vente dès la rentrée, c'est-à-dire vers le mois de septembre. Super Skweek pourrait d'ailleurs bien être le premier jeu français sur la Lynx.

Enfin, trois jeux de l'éditeur sont prévus sur GX 4000 dans les deux mois à venir, Panza Kick Boxing, Copter 271 dont nous vous avions déjà parlé dans des précédents numéros de Consoles News, et Super Pinball, dont nous ne savons à l'heure actuelle encore pas grand chose.


SCORE 0
TIME 0:01
RING 0
SCORE 0
TIME 0:16
RING 0
SCORE 200
TIME 0:09
RING 0
SCORE 14500
TIME 0:14
RING 10
SCORE 14700
TIME 0:55
RING 0


SON
THE HEDGE
SEGA
SCORE 14400
TIME 1:15
RING 0
SONIC
x 2

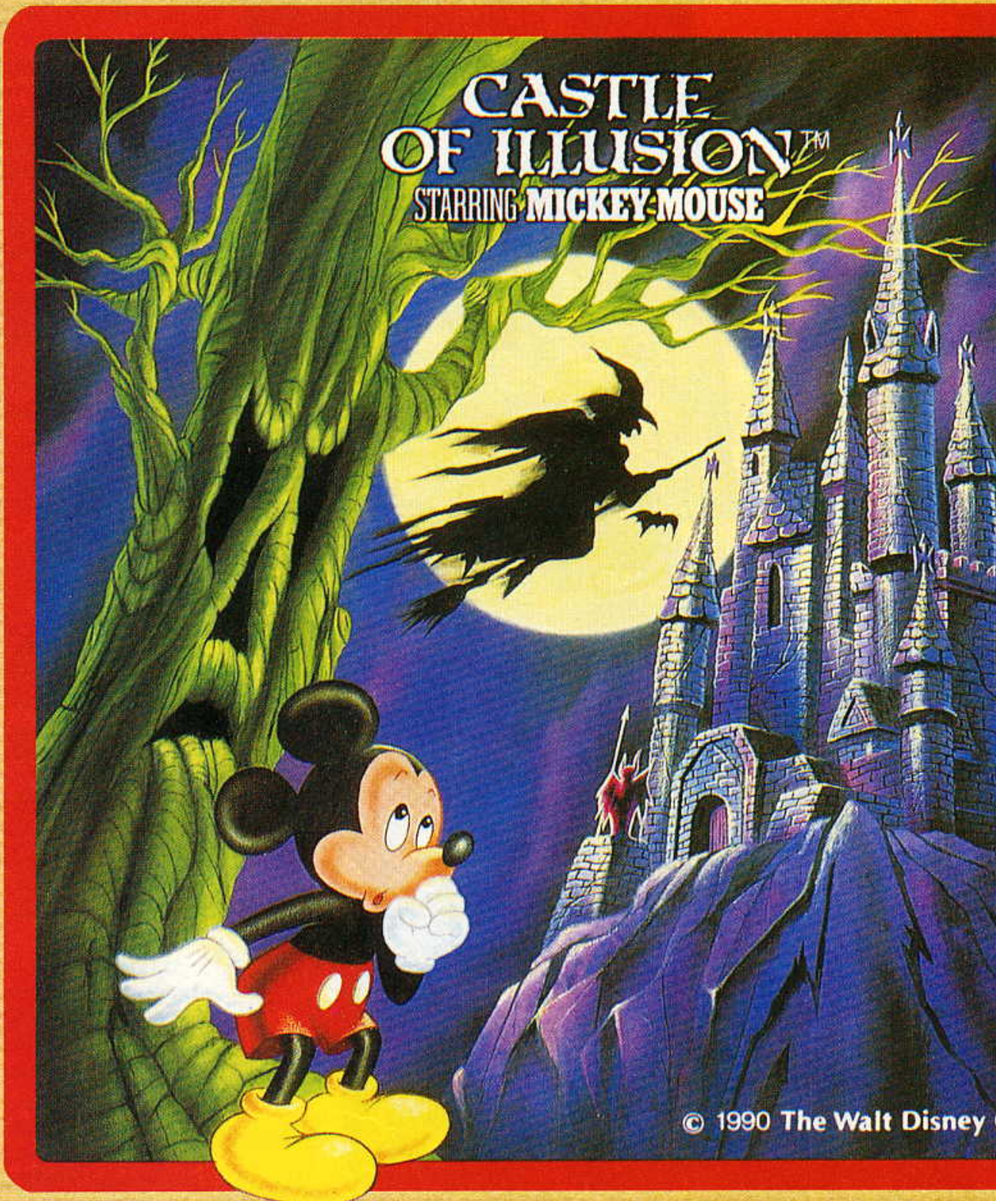




Rencontré pour la première fois au détour d'un couloir, lors du CES de Las Vegas, entouré par une foule subjuguée dont les yeux était rivés sur les moniteurs sur lesquels tournaient ce titre, Sonic est la toute dernière trouvaille des programmeurs de Sega en matière de personnage ludique. Amusant, sympathique, Sonic le hérisson est le héros de cette nouvelle aventure pleine de rebondissements, de renversements de situation et surtout pleine d'humour, nombreuses sont ses facéties qui raviront les jeunes et les moins jeunes. En effet, outre le graphisme parfaitement bien détaillé du moins dans les premiers tableaux, la version qui nous a été présentée n'étant pas tout à fait achevée (la sortie officielle n'est effectivement seulement prévue que dans le courant du mois de septembre), Sonic vous en fera voir des vertes et des pas mûres, et l'attente sera à l'évidence longue et difficile, tant ce jeu révolutionne le jeu de plateforme, par ses trouvailles et ses gags inédits. Ce soft réalisé par Sega en personne est bourré d'astuces, de pièges, de rebondissements imprévus qui relèvent grandement l'intérêt de ce genre de soft et qui donnent par là même une note on ne peut plus sympathique. Mais le plus extraordinaire dans Sonic The Hedgehog, c'est certainement son incroyable rapidité d'exécution dans chacun de ses mouvements, on n'a vraiment jamais le temps de s'ennuyer entre les bumpers qui vous propulsent en arrière, les toboggans circulaires et les ennemis qu'il faudra éviter en se mettant en boule, seule technique de défense permettant à Sonic de passer les innombrables pièges qui se dresseront devant lui. Comportant plus de soixante-dix sons digitalisés, plus de quinze tableaux, Sonic The Hedgehog est certainement le jeu le plus rapide et le plus rigolo de la Megadrive, ça bourre, ça speede, ça va à 500 à l'heure. Toujours de bonne humeur, bien que parfois il s'en prenne plein la tête, Sonic The Hedgehog est un jeu qu'il va falloir suivre de très, très près lors de sa sortie nationale et qui pourrait même à la seule vision du personnage principal détrôner Alex Kidd et Wonderboy comme mascotte de la marque, mais ça c'est mon petit doigt qui me l'a dit.

MEGA dossier

Ce mois-ci, notre méga-dossier va décortiquer le superbe Mickey Mouse sur Sega Master System. Suivez le héros aux grandes oreilles dans un château bourré de pièges que vous apprendrez à déjouer.





photo

La sorcière Mizrabel a enlevé Minnie. Mickey, qui est très courageux pour une souris, l'a suivie jusqu'à son château, et là, un vieil homme lui explique qu'il devra trouver les sept joyaux de l'arc-en-ciel pour délivrer Minnie (photo 0.1). Ceux-ci sont cachés dans le château des illusions, dans des mondes étranges et dangereux.

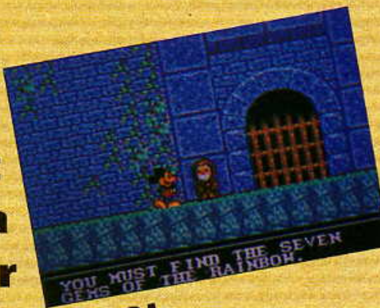


photo 0.1

Mais ce n'est pas cela qui arrêtera Mickey, et sans plus hésiter, il ouvre la porte du château.

LEVEL

MONDE 1 - LE ROYAUME DES JOUETS

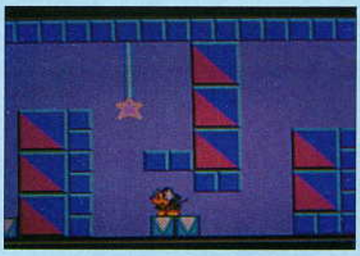
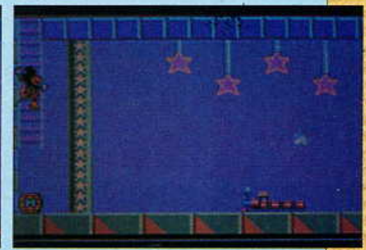

photo 1.1


photo 1.2


photo 1.3

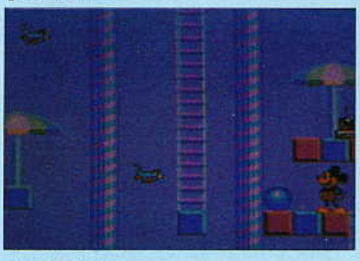
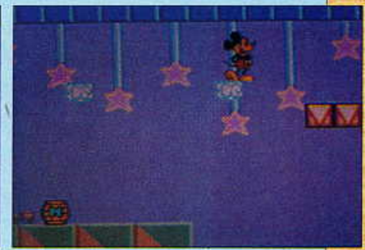

photo 1.4


photo 1.5


photo 1.6

Mickey se trouve devant trois portes (photo 0.2), derrière chacune d'elles se trouve un monde différent. Nous allons commencer par le royaume des jouets, qui se trouve au-delà de la porte du milieu. Entrez. Allez vers la gauche, en passant de plateforme mobile en plateforme mobile. Pensez à vous baisser quand des murs se trouvent sur votre passage pour ne pas chuter dans le vide (photo 1.1). Ramassez la boule, et jetez-la sur le clown pour libérer le passage (photo 1.2), continuez vers la gauche et montez à l'échelle (photo 1.3). Dans ce tableau, et plus loin dans ce monde, se trouvent des jouets dirigés par une télécommande. Pour désactiver ces jouets, ici ce sont des avions (photo 1.4), il suffit de détruire la télécommande. Ceci fait, montez à l'échelle, il y a d'autres jouets téléguidés, procédez de la même façon, et allez chercher l'étoile se trouvant en haut à gauche de l'écran (photo 1.5).
Laissez-vous tomber, revenez au tableau du clown, tuez-le, prenez le tonneau, placez-le à l'arrière du petit train, et sautez sur les nuages qu'il crache une fois qu'ils sont formés (photo 1.6), afin d'atteindre l'escalier en haut à droite.
Montez à l'échelle, prenez le tonneau, placez-le sous l'échelle, et montez dessus pour atteindre l'échelle. Montez. Prenez le tonneau, lancez-le sur le cavalier qui vous fonce dessus. Le passage est bloqué par une porte se trouvant sur la gauche. Pour l'ouvrir, il suffit de placer le tonneau sur la bascule qui se trouve un peu avant (photo 1.7). La porte s'ouvre. Continuez à gauche, montez à l'échelle. Prenez le tonneau, sautez pour éviter les bulles qui foncent horizontalement, placez le tonneau en bas du mur qui bloque votre progression (photo 1.8), et passez de l'autre côté. Prenez le trésor, descendez la pente en faisant attention au cavalier (photo 1.9), prenez une boule, sautez sur l'autre et montez. Avancez vers la droite, et tuez le clown en lui sautant dessus (photo 1.10). Descendez, allez à droite, il y a plusieurs coffres. Revenez à gauche. Il y a une pente (photo 1.11), descendez et sautez sur la plateforme qui comporte une échelle. Attention, un peu avant l'échelle, il y a un trou caché. Sautez par dessus pour atterrir juste sur l'échelle. Descendez. Ramassez la boule, tuez le singe en lui lançant (photo 1.12), continuez à droite, descendez par l'escalier, sautez sur le monstre vert pour passer au dessus du trou (photo 1.13). Prenez le tonneau, placez-le en bas du mur, sautez (photo 1. 14) et prenez les deux coffres.
Retournez à gauche, sautez


photo 1.7


photo 1.8


photo 1.9


photo 1.10

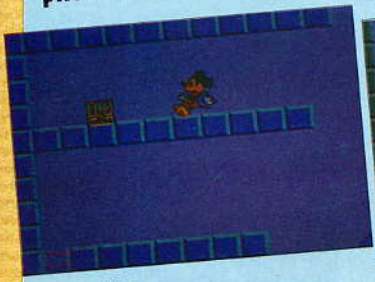
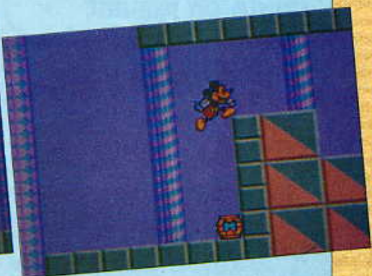

photo 1.11


photo 1.12


photo 1.13


photo 1.14

MEGA dossier

MONDE 1 - LE MONDE DES JOUETS

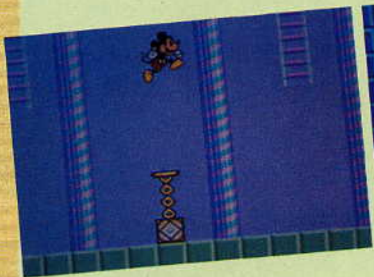


photo 1.15



photo 1.16



photo 1.17



photo 1.18

de monstre vert en plateforme, et de plateforme en monstre vert en vous dirigeant vers la gauche. Tuez le clown avec la boule, cassez la boule sur la boîte, un ressort apparaît, et il suffit de sauter dessus (photo 1.15) pour atteindre l'échelle en haut à droite. Montez. Cassez la télécommande, montez à l'échelle du haut, tuez le pion et virez les boules pour récupérer la clé (photo 1.16).

Sautez dans le trou, ouvrez la porte (photo 1.17), et là, vous allez affronter le premier monstre de fin de niveau, un clown. Pour le tuer, il suffit de lui sauter sur la tête (photo 1.18), tout en évitant les boules qui tombent du haut. Vous gagnez une première pierre précieuse.

LEVEL

MONDE 2 - LA FORET ENC



photo 2.1



photo 2.2



photo 2.3



photo 2.4

Mickey se retrouve devant les trois portes, celle du milieu disparaît puisque nous venons de terminer ce monde. Entrez par la porte de gauche. Dirigez-vous vers la droite en faisant attention aux arbres, et aux fleurs. Vous pouvez les éliminer en leur sautant dessus (photos 2.1 et 2.2). Ne prenez pas la première descente, continuez vers la droite. Ne prenez pas la deuxième échelle, continuez pour ramasser les deux coffres visibles et les deux coffres cachés (photo 2.3). Revenez à l'échelle précédente, descendez, évitez le papillon (photo 2.4), allez vers la droite, évitez l'araignée (photo 2.5), prenez les deux coffres, puis revenez vers la gauche pour atteindre l'échelle et descendre.

Allez vers la droite, il y a un coffre caché contre le mur qui vous stoppe. Utilisez le pour passer de l'autre côté.

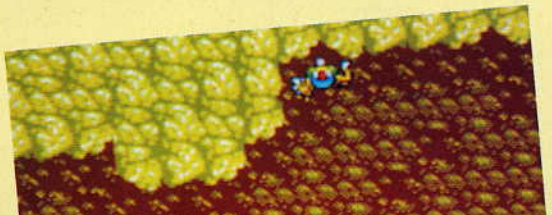


photo 2.5



Allez à droite, prenez les coffres. Dirigez-vous vers la gauche, sautez par dessus la chauve-souris pour atteindre la plateforme, autre chauve-souris, et continuez à gauche.

LEVEL

MONDE 3 - L'USINE DE DESSERTS



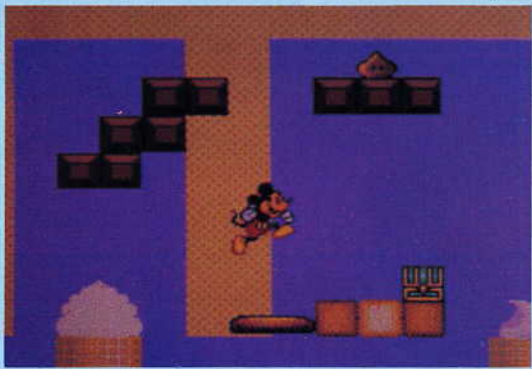


photo 3.1



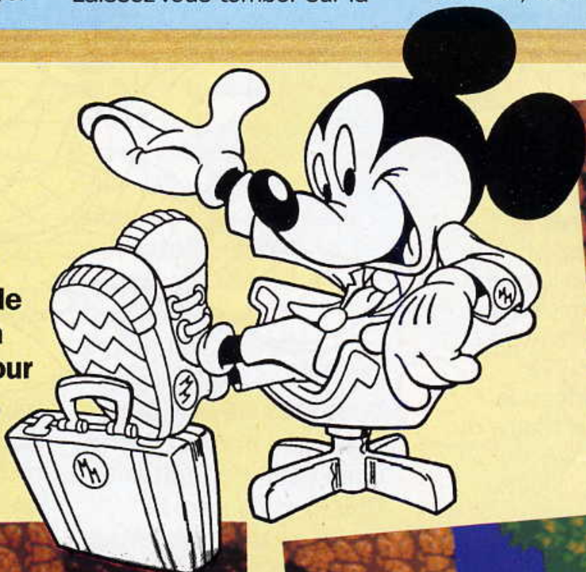
photo 3.2



photo 3.3

Dans ce monde, le décor avance tout seul, le scrolling est continu, il faut donc se dépêcher de trouver les bons passages. Avancez vers la droite en sautant de biscuit en biscuit et de carré de chocolat en carré de chocolat (photo 3.1). Une fois que Mickey se trouve dans un petit couloir, avancez le plus vite possible, restez le plus à droite de l'écran possible, et ramassez les gâteaux, lancez-les pour vous frayer un passage (photo 3.2). Laissez-vous tomber sur la tartelette, baissez-vous aussitôt, et sautez sur les

ANTEE



Cassez le caillou qui bloque la grosse boule (photo 2.6), sautez à l'aide du bouton A pour rebondir sur la boule, et pour que celle-ci chute dans le trou.



photo 2.7

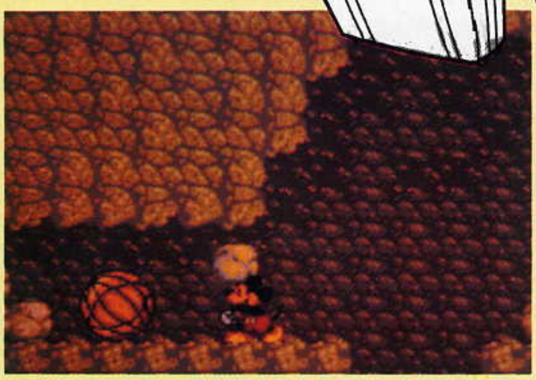


photo 2.6



photo 2.8



Continuez à gauche, il y a trois cailloux, détruisez celui du dessus pour passer, avancez, tuez les monstres, avancez jusqu'à l'échelle, et arrêtez-vous en haut de celle-ci. Deux blocs tombent du plafond (photo 2.7). Prenez les coffres puis descendez.
Sautez sur la gauche après avoir atteint le sol, il y a deux coffres cachés. Continuez vers la droite, ramassez les pierres pour tuer les chenilles (photo 2.8), et pour avancer de feuille en feuille tout en évitant les abeilles. Attention, ne restez pas trop longtemps sur les feuilles. Prenez la pomme, et gardez-la pour tuer la chenille suivante. Continuez à droite, il y a trois feuilles, puis vous arrivez au monstre de fin de monde, un vieux tronc d'arbre. Rebondissez sur sa tête quand il est immobile pour le tuer.

MEGA dossier

MONDE 3 - L'USINE DE DESSERTS

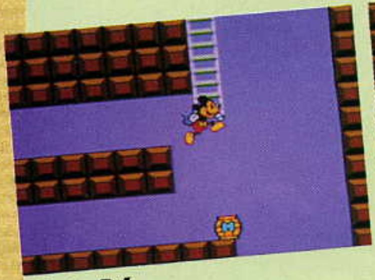

photo 3.4


photo 3.5

carrés de chocolat et les bonbons. Courez sous les gaufrettes, tout au bout du passage, il y a un trou, sautez au dernier moment. Montez, allez à droite, et laissez-vous tomber en vous collant le plus possible au mur de droite. En bas, il y a une mer de Chantilly, si vous tombez dedans (photo 3.3), déplacez-vous sans cesser d'appuyer sur le bouton. Sautez sur la tartelette, avancez vers la gauche, passez au dessus de la Chantilly en évitant les petits dauphins. Une fois arrivé sur la sucette, sautez pour découvrir le coffre caché. Continuez à gauche, descendez à l'échelle, avancez vers la droite en faisant attention aux crottes en chocolat. Vous pouvez les tuer. Au bout à droite, descendez. Courez à droite, prenez le pot, posez-le sous l'échelle (photo 3.4), et montez. Il y a un coffre caché avec une vie (photo 3.5). Redescendez.

Prenez le pot, allez vers la gauche, sautez par dessus le trou, sur la pente il y a un beignet (photo 3.6), quand il est tout en haut, sautez par dessus, et continuez votre chemin rapidement. Prenez le coffre, descendez à l'échelle: vous voilà contre le monstre du troisième tableau, une tablette de chocolat (photo 3.7). Pour le tuer, attrapez le premier carré qui tombe du haut, placez-vous à l'opposé de la plaquette, attendez qu'elle se refôrme près de vous, quand c'est terminé, jetez-lui le carré dans la tête. Répétez cette opération plusieurs fois. Vous avez fini les trois premiers mondes, de retour devant les portes, une échelle apparaît: montez pour découvrir les autres mondes.


photo 3.6


photo 3.7

LEVEL

MOND4

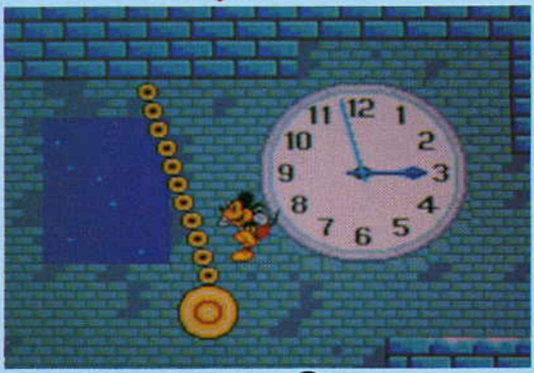
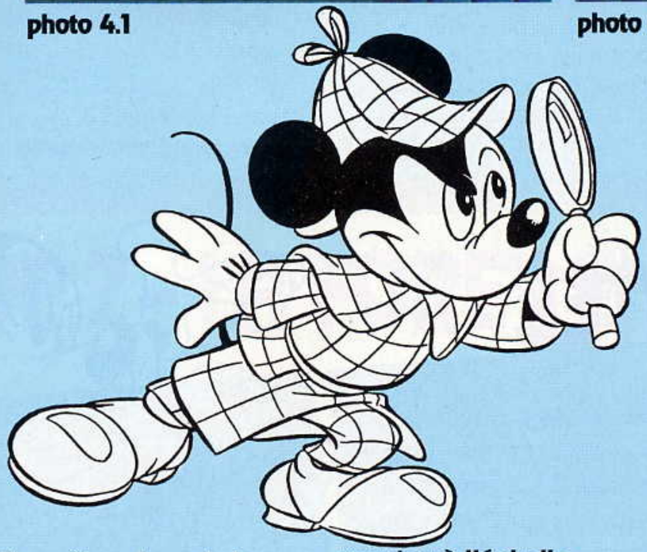

photo 4.1


photo 4.2



Vous êtes devant deux nouvelles portes, entrez dans celle de droite. Dirigez-vous vers la droite, quand vous êtes face à un empilement de rondelles, sautez dessus plusieurs fois pour le détruire. Continuez à droite, montez à l'échelle, tuez les petits rouages, allez à gauche, sautez sur le pendule (photo 4.1), sautez à gauche, montez à l'échelle. Attention aux petits rouages (photo 4.2), sautez sur une plateforme mobile verte (photo 4.3), passez de l'autre côté gauche. Tuez le nouvel empilement qui se présente devant vous, passez sous l'échelle, continuez, nouvel empilement, descendez, prenez l'étoile et le coffre (photo 4.4).




photo 4.9


photo 4.10

...4 : LE MONDE DES HORLOGES

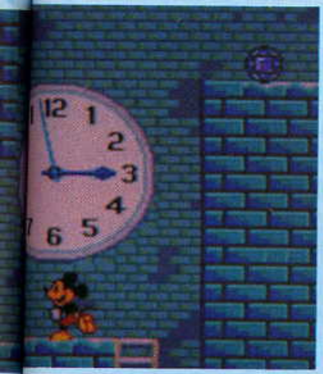




photo 4.3



photo 4.4

Ramassez la pierre précieuse, et revenez à l'échelle de tout à l'heure, montez.
Prenez la vis (photo 4.5), allez le plus rapidement possible vers la gauche, jetez la vis sur le rouage qui vient vers vous, au bout à gauche, sautez sur l'échelle. Montez.
Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la plateforme verte en passant au dessus du coucou (photo 4.6), sautez sur le bloc (photo 4.7), prenez vite la vis, retournez sur la plateforme, continuez en sautant de plateforme en plateforme (photo 4.8).
C'est le passage le plus difficile, il faut bien synchroniser ses actions.
Au bout, tuez la pendule (photo 4.9), et descendez à l'échelle.
Sautez sur le gros pendule, balancez-vous pour atteindre le côté gauche, continuez à gauche, passez au dessus des échelles, tuez l'horloge, ensuite il y a deux coffre cachés (photo 4.10).
Revenez vers l'échelle, et descendez.
Approchez-vous de la vis (photo 4.11), attrapez-la, et lancez-la sur le rouage. Continuez vers la gauche, et descendez pour affronter le monstre de fin de ce monde.
C'est une grande pendule dont le cadran se déplace (photo 4.12). Quand il s'immobilise, et qu'il vous fonce dessus, sautez et tombez-lui sur la tête.





photo 4.5



photo 4.6



photo 4.7

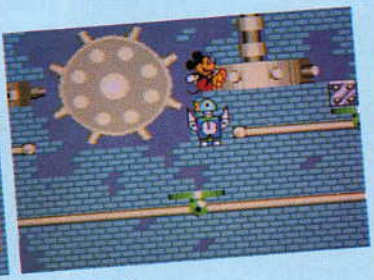


photo 4.8





photo 4.11

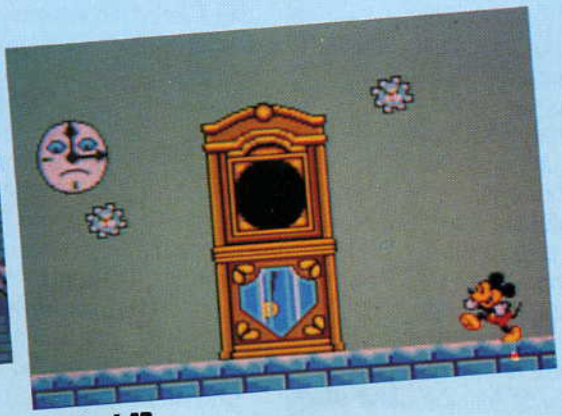


photo 4.12

ILLUSTRATIONS © DISNEY

MEGA dossier

LEVEL MONDE 5 : LA BIBLIOTHEQUE


photo 5.1

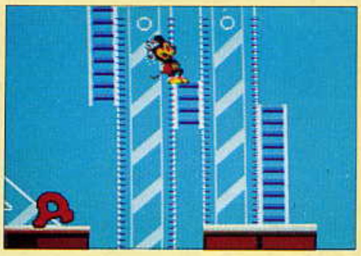

photo 5.2


photo 5.3

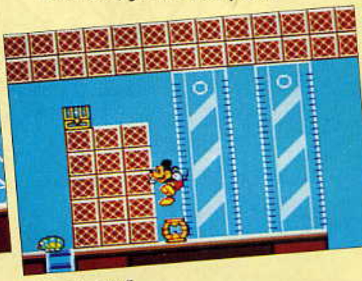

photo 5.4

Vous voilà face aux deux portes que vous connaissez déjà, entrez dans celle de gauche. Ce monde est rempli de livres, de règles, de crayons. Dirigez-vous vers la droite (photo 5.1), tuez les bestioles qui se dirigent vers vous, au bout à droite, sautez d'échelle en échelle (photo 5.2) pour pouvoir monter au tableau du dessus. Allez vers la gauche, montez l'escalier (photo 5.3), courez en vous baissant dans les trous pour éviter les avions (photo 5.4). Continuez à gauche, au bout, descendez par l'échelle, allez vers la gauche, sautez à l'aide de la cuillère (photo 5.5). Dirigez-vous vers la gauche, (photo 5.6), il y a deux coffres cachés. Descendez à l'aide de l'échelle, vous voilà dans une tasse de thé (photo 5.7). Nagez, ramassez les coffres, jetez-les pour récupérer les pièces, tout en évitant les sucres. Au bout, vous ressortez (photo 5.8), dirigez-vous vers la gauche en sautant sur les biscuits tenus par les insectes (photo 5.9), au bout, montez à l'échelle. Prenez le pot (photo 5.10), et allez le placer sous l'échelle de droite, sautez et montez. Ramassez la pierre précieuse (photo 5.11), et partez vers la droite.

Une des scènes les plus amusantes du jeu, courez sur le piano en faisant attention aux notes qui se décrochent (photo 5.12). Au bout du piano, sautez pour prendre le pot (photo 5.13), et descendez. Balancez le pot sur la lettre, sautez, reprenez le pot pour passer à gauche, descendez, allez à droite, descendez par la deuxième échelle, ramassez le trésor, remontez, et descendez par l'autre échelle. Courez vers la droite puis descendez par l'échelle pour affronter le monstre de fin de monde.

Le livre géant vous envoie des lettres, sautez dessus (photo 5.14) pour rebondir et tomber sur la tête du livre. Opération à répéter plusieurs fois.


photo 5.5


photo 5.6

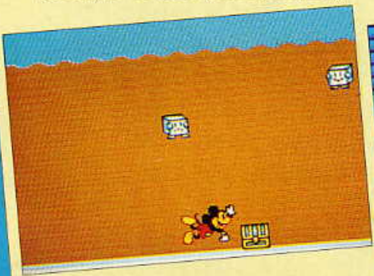
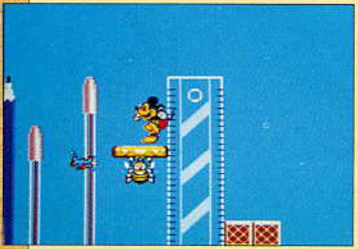
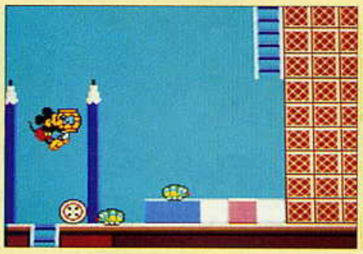
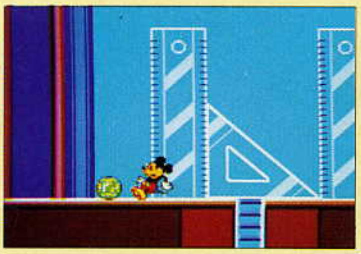
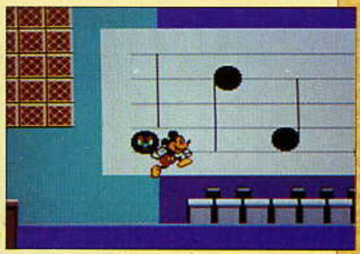

photo 5.7


photo 5.8


photo 5.9


photo 5.10


photo 5.11


photo 5.12

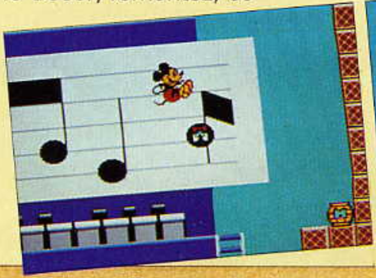

photo 5.13


photo 5.14

LEVEL

MONDE 6 : LE CHATEAU

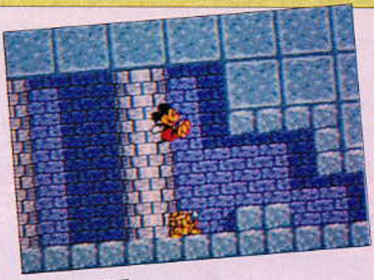


photo 6.1



photo 6.2



photo 6.3



photo 6.4

Maintenent que vous avez terminé les deux mondes qui se trouvaient derrière les deux portes, une échelle apparaît pour vous emmener vers le dernier niveau où vous affronterez la sorcière qui a enlevé Minnie. Allez vers la gauche, et sautez sur les chevaliers pour les assommer (photo 6.1). Ils ne meurent pas et reviennent à la charge au bout de quelques secondes. Prenez le pot, sautez, placez le pot sur la première pierre (photo 6.2), et dégagez le passage. Il y a une échelle, montez, et vérifiez bien qu'il n'y ait pas un trésor caché en haut de cette échelle. Allez vers la droite, il fait sombre, ramassez la lanterne pour éclairer la pièce. Continuez vers la droite, attention au coffre vivant, posez la lampe pour monter et atteindre l'échelle. Montez (photo 6.3). Allez vers la gauche, il y a deux coffres, détruisez les deux pierres grises (photo 6.4), mais ne sautez pas dans le trou formé. Dirigez-vous un peu sur la droite, sur les deux pierres vertes, et à ce moment-là, une plateforme s'anime et se déplace de droite à gauche. Foncez vers le trou, et tombez sur la plateforme. Baissez-vous. Montez à l'échelle. Allez prendre la clé (photo 6.5), redescendez, allez vers la gauche, ouvrez la porte (photo 6.6), montez à l'échelle, allez à droite en évitant les poids au bout des chaînes (photo 6.7). Continuez à droite. Ne détruisez pas les deux premières pierres grises, mais la suivante (photo 6.8). Descendez, prenez la clé, remontez, allez vers la droite, ouvrez la porte. Rebondissez sur les fantômes (photo 6.10) pour passer au dessus des trous. Dans les petits couloirs, allez le plus vite possible, quand vous ne pouvez plus avancer (photo 6.11), laissez-vous rattraper par le scrolling qui forcera le passage. Attention aux fantômes, plongez, et fort logiquement, nagez tout en évitant les hippocampes (photo 6.12). Ramassez le gâteau, sortez de l'eau, placez le pot pour

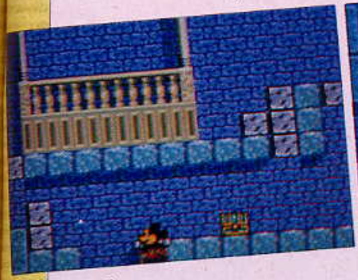


photo 6.5



photo 6.6



photo 6.7





photo 6.8



photo 6.9



photo 6.10



photo 6.11



photo 6.12

MEGA dossier

MONDE 6 - LE CHATEAU


photo 6.13


photo 6.14

monter, faites attention au trou à droite. Prenez le trésor, et ouvrez la porte.
Allez vers droite, sautez par dessus le trou, écrasez le chevalier, montez, dirigez-vous vers la gauche, attention à l'araignée et au poids. Montez à l'échelle, dirigez-vous au bout à droite pour récupérer les coffres. Revenez en arrière, descendez, allez vers la droite, descendez par la deuxième échelle (photo 6.13).
Vous voilà dans une salle sombre, prenez la lanterne, attention au poids, posez la lampe, prenez le coffre. Allez vers la gauche, tuez le coffre vivant, placez la lampe afin de monter à l'échelle.
Attention aux fantômes (photo 6.14), ils vont et viennent en repassant d'un sens à l'autre. En haut il y a un chevalier (photo 6.15), dirigez-vous vers la gauche, il y a trois portes, entrez par celle du milieu. Au bout à gauche, il y a deux pierres grises, sautez dessus, et vous passerez à travers pour aller affronter le dragon (photo 6.16).
Prenez le tonneau. Quand le dragon vous crache dessus, protégez-vous sous les pierres, ensuite dirigez-vous sur lui, attendez qu'il tire à nouveau, puis partez aussitôt sur les deux pierres pour lui lancer le tonneau sur la tête. Répéter cette opération plusieurs fois. Il meurt en s'enfonçant dans le sol, et un passage s'ouvre à droite, c'est là que vous allez affronter la sorcière (photo 6.17). Ramassez la lampe, jetez-lui dessus tout en évitant les deux boules qui se déplacent sur l'écran. Il est bien évident que ce personnage est difficile à détruire.

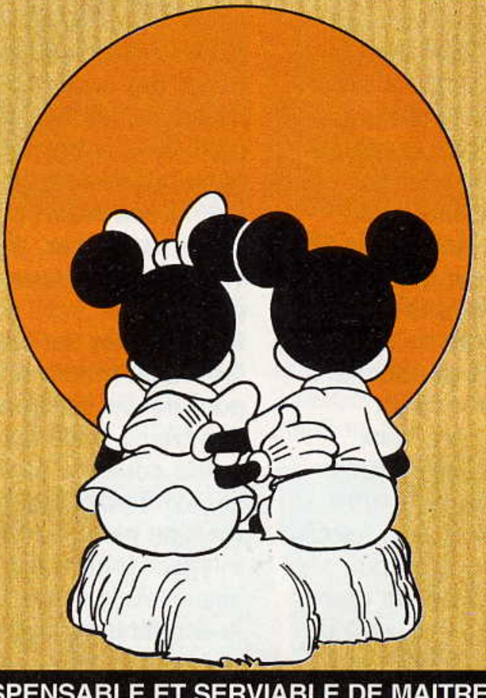

photo 6.15


photo 6.16


photo 6.17

LA FIN

La sorcière étant enfin morte, vous tomberez dans une séquence finale que je ne vous dévoilerai pas pour vous encourager à terminer ce jeu magnifique.



DOSSIER REALISE PAR SEB AVEC L'AIDE PRECIEUSE, INDISPENSABLE ET SERVIABLE DE MAITRE SEGA

Shoot Again

SHOOT AGAIN

145 rue de Flandre, 75019 PARIS
Métro Crimée ou Corentin Cariou
Tel: (1) 40.38.02.38. ou (1) 40.34.36.26.
Ouvert du Lundi au Samedi de 10H30 à 19H30.

A LA RECHERCHE DU PIN'S PERDU

CADEAU

- Pour tout achat d'une cartouche,

Shoot Again vous offre 1 PIN'S.

- Réunissez les 5 PIN'S "Shoot Again" de couleurs différentes et réalisez une collection de prestige.
- Le PIN'S "PERDU" est à découvrir et devra compléter votre collection.

■ MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE (1 MAN.) + 1 JEU + 2 PIN'S		1290F
MEGADRIVE JAPONAISE (2 MAN.) +2 JEUX + 2 PIN'S		1690F



1290F

AFTERBURNER II		349F
AIR DRIVER		299F
AERO BLASTER	Hit	399F
ALESTE		449F
ALEX KIDD		299F
ALTERED BEAST		299F
ARROW FLASH		349F
ASSAULT SUIT LEYNOS		299F
ATOMIC ROBOT KID		399F
AXIS		349F
BATMAN		449F
BUDOKAN		449F
COLUMNS		299F
CRACK DOWN		349F
CYBER BALL		299F
DANGEROUS SEED		349F
DARIUS II		449F
DARWIN 4081		299F
DICK TRACY	Hit	349F
DJ BOY		399F
DYNAMITE DUX		399F
ELEMENTAL MASTER		399F
E-SWAT		399F
FATMAN		449F
FINAL BLOW		399F
FORGOTTEN WORLD		349F
GAIN GROUND		299F
GAIARES		449F
GHOSTBUSTERS		349F
GHOULS'N GHOSTS		449F
GOLDEN AXE		349F
GRANADA		349F
GYNOUG		399F
HARD DRIVIN'		399F
HEAVY UNIT		399F
HELL FIRE		349F
HERZOG ZWEI		299F
HURRICAN		299F
INSECTOR X		399F
JOE MONTANA FOOTBALL		399F
JOHN MADDEN A.F		449F
JUNCTION		299F
KLAX		299F
MAGICAL BOY		399F
MICKEY MOUSE		369F
MONSTER LAIR		369F
MOONWALKER		349F
MYSTIC DEFENDER		399F
NEW ZEALAND STORY		399F
(KEN) LAST BATTLE		399F
PHELIOS		399F
POPULOUS		449F
PHANTASY STAR II		499F
RAMBO III		299F
RING SIDE ANGEL		399F
SAME! SAME! SAME!		299F
SHADOW DANCER		399F
SHIKEN MYOH		349F
SOKOBAN		299F
SPACE HARRIER II		349F
STAR CRUISER		299F
STRIDER		349F
SUPER HANG-ON		349F
SUPER LEAGUE		349F
SUPER MONACO GP		399F
SUPER REAL BASKET BALL		369F
SUPER SHINOBI		399F
SUPER THUNDERBLADE		299F
SUPER VOLLEY BALL		399F
TATSUJIN		299F
THUNDER FORCE II		299F
THUNDER FORCE III		399F
VOLVIED		299F
WORLD CUP SOCCER		349F
XDR		299F
ZOOM		299F

Promo du mois
CRACK DOWN
+ WONDER BOY III
499F

Nouveautés

TIGER HELI		399F
MONSTER HUNTER	Hit	419F
VALIS III	Hit	419F
WADONA FOREST		399F
MIDNIGHT RESISTANCE	Hit	419F
VERYTEX		399F
SUPER AIRWOLF		419F
KAGEKI		419F
DINOLAND		399F
AXE ODYSSEY		399F
ZERO WINGS		419F
SONIC THE HEDGEHOG	Hit	449F

Grâce à l'adaptateur Megadrive, jouez à toutes les News en direct du Japon pour 99F seulement.

■ NEO GEO

NEO GEO + 2 PIN'S	2990F
1 MANETTE SUP.	449F
BASE BALL STAR PRO	1350F
TOP PLAYER'S GOLF	1350F
RIDING HERO	1350F
CYBER LIP	1350F
NAM 75	1350F
MAGICIAN LORD	1350F
LEAGUE BOWLING	1350F
JOY JOY KID	1350F
SUPER SPY	1350F
NINJA COMBAT	1350F
KING OF MONSTER	1350F
GHOST PILOT	1350F
RAGUY	1350F



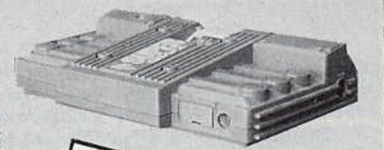
2990F

Location : Tarif

	Week End	Semaine	Mois
Console (+1 jeu)	250F	300F	950F
Location jeu	100F	150F	500F
Manette sup.	50F	75F	250F
Memory card (vierge)	20F	30F	100F

■ CONSOLES NEC

CD ROM		2990F
CORE GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S		990F
SUPER GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S		1990F



Nouveau
CoreGrafx + 2 manettes + quintupleur + 2 Pin's 1290F

AERO BLASTER		349 F
AFTER BURNER II		349 F
ALDYNES (SG)	New	499 F
ALICE IN WONDERLAND		349 F
ALIEN CRUSH		349 F
ALTERED BEAST		399 F
ALTERED BEAST (CD)		449 F
ARMED FORCE		399 F
ATOMIC ROBOT-KID		449 F
AVENGER		499 F
BARUNBA		349 F
BASEBALL 89		399 F
BATMAN		349 F
BATTLE ACE (SG)		399 F
BATTLE OF BASTILLE (CD)		499 F
BE-BALL		299 F
BLODIA		299 F
BLOODY WOLF		399 F
BLUE BLINK		349 F
BOMBER MAN		299 F
BREAK-IN		399 F
BULLFIGHT		399 F
BURNING ANGELS		349 F
CADASH		349 F
CATHERINE JE T'AIME		
CHAMPION WRESTLER		349 F
CHAN & CHAN		349 F
CHASE HQ		399 F
CITY HUNTER		399 F
CRAZY CARS RACING		349 F
CYBER COMBAT POLICE		399 F
CYBER CORE		399 F
CYBER CROSS		349 F
DARIUS PLUS		449 F
DEAD MOON	NEW	349 F
DEATH BRINGER (CD)		449 F
DEEP BLUE		299 F
DEVIL CRUSH		349 F
DIE HARD		349 F
DIGITAL CHAMP		399 F
DODGE BALL		399 F
DON DO KO DON		399 F
DORAMON		349 F
DOWN LOAD		349 F
DRAGON SPIRIT		299 F
DROP ROCK		349 F
DRUNKEN MASTER		349 F
DUNGEON EXPLORER		399 F
ENERGY		349 F
F1 CIRCUS		349 F
F1 DREAM		399 F
F1 PILOT		299 F
FANTASIE ZONE		299 F
FIGHTING STREET (CD)		499 F
FINAL BLASTER		349 F
FINAL LAP TWIN		399 F
FINAL ZONE II		449 F
FIRE POWER WRESTLING		399 F
FORGOTTEN WORLD (CD)		499 F
FORMATION SOCCER		349 F
GALAGA 88		299 F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)		499 F
GOLDEN AXE (CD)		449 F
GOLF BOY		299 F
GOMOLA SPEED		349 F
GRAND ZORK		449 F
GUNHED		399 F
HATTRIS		349 F
HEAVY UNIT		399 F
HELL EXPLORER		349 F
HONEY IN THE SKY		299 F
HURICANE		349 F
IMAGE FIGHT		349 F
JACKIE CHAN		349 F
JB MURDER CLUB (CD)		499 F
KING OF CASINO		349 F
KLAX		399 F
KNIGHT RIDER		399 F
LEGENDARY AXE		399 F
LODE RUNNER		299 F
MAJHONG		299 F
MANIAC PRO WRESTLING		399 F
MARCHEN MAZE		349 F
MASTER OF MOSTER (CD)		499 F
MOTO ROADER		399 F
MOTOR BIKE		399 F
MR HELI		449 F
NAXAT OPEN		399 F
NECTARIS		399 F
NEUTOPIA		399 F
NEW ZEALAND STORY		399 F
NINJA SPIRIT		349 F
NINJA WARRIORS		349 F
OPERATION WOLF		349 F
ORDYNE		399 F
OUT RUN		349 F
OVERRIDE		349 F
P-47		399 F
PAC LAND		299 F
PARANOIA		399 F
PARASOL STAR	NEW	349 F
PC KID		399 F
POWER DRIFT		399 F
POWER GOLF		399 F
POWER LEAGUE BASEBALL II		349 F
POWER LEAGUE BASEBALL III		349 F
PSYCHOCHASER		349 F
PUZZLE BOY		349 F
PUZZNIC		299 F
R-TYPE 1		349 F
R-TYPE 2		399 F
RABIO LEPUS SPECIAL		349 F
RAMNA 1/2 (CD)		499 F
RASTAN SAGA II		349 F
RED ALERT (CD)		499 F
ROCK ON		399 F
ROM ROM STADIUM (CD)		499 F
SHANGHAI		399 F
SHANGHAI II (CD)		399 F
SHERLOCK HOLMES (CD)		499 F
SHINOBI		399 F
SHOW OF MOMOTAROH		349 F
SHOW OF MOMOTAROH II		349 F
SHUBIBI MAN		399 F
SIDE ARMS		349 F
SIDE ARMS SPECIAL (CD)		499 F
SOKOBAN WORLD		299 F
SON OF DRACULA		349 F
SON SON II		399 F
SPACE HARRIER		299 F
SPACE INVADER		199 F
SPATTERHOUSE		399 F
SPIN PAIR		349 F
ST DRAGON		349 F
STRANGE ZONE		399 F
SUPER DARIUS (CD)		499 F
SUPER FOOFISH MAN		349 F
SUPER SPHINX		449 F
SUPER STAR SOLDIER		349 F
SUPER VOLLEY BALL		349 F
TALES OF MONSTER PATH		299 F
TASTUKO FIGHTER		399 F
THE MANHOLE (CD)		499 F
THUNDER BLADE		349 F
TIGER HELI		399 F
TIGER ROAD		399 F
TOY SPHOP BOY		299 F
TRIPLE BATTLE F1		399 F
USA PRO BASKETT		399 F
VALIS II		449 F
VALIS III		499 F
VEIGUES		349 F
VICTORY RUN		399 F
VIGILANTE		349 F
VIOLENT SOLDIER		349 F
VOLFIED		349 F
W RING		299 F
WAR OF THE DEAD		399 F
WATARU		349 F
WINNING SHOT		349 F
WONDER BOY 2		299 F
WONDER BOY 2 (CD)		149 F
WONDER BOY 3		499 F
WONDER MOMO		349 F
WORLD BEACH VOLLEY		299 F
WORLD COURT TENNIS		349 F
WORLD STADIUM BASEBALL		349 F
XEVIOUS		299 F
YAKSA		399 F
ZIPANG		299 F

A paraître dans le mois

DOW LOAD II (CD)		499F
FINAL MATCH TENNIS	Hit	349F
HELL FIRE (CD)		499F
LEGEND OF HERO TOMNA	Hit	399F
MOTO ROADER II		349F
NEW 1943		349F
ROAD SPIRIT (CD)		449F
SHUBIBIN MAN II		349F
TITAN		399F
TV SPORT FOOTBALL	Hit	399F
Y'S III (CD)		499F

Service V.P.C., vente par correspondance appelez :
Jean-Charles au (1) 40.34.36.26
Livraison garantie Collisimo en : 48H

la référence consoles

* Les marques SNK, NINTENDO, SEGA, NEC et LINE 500 sont des marques déposées - Offre dans la limite des stocks disponibles - Shoot Again se réserve le droit de modifier, les prix sans préavis.

LINE 500

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADES CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE!

- ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ACCEPTE LES CONSOLES NEC
- ACCEPTE LA MEGADRIVE
- BORNE UNIQUEMENT RESERVE A LA VENTE.
- LOCATION DES JEUX JAMMA 500F./MOIS



Line 500 PRESTIGE

GAME BOY

GAMEBOY + TETRIS + 2 PIN'S 590F



ALLEWAY		235F
AMAZING PENGUIN		235F
ALIEN HEIANKO		135F
BALLOON KID		235F
BATTLE PING PONG		235F
BATTLE BULL		235F
BEACH VOLLEY		235F
BEETLE JUICE	New	235F
BLODIA		235F
BOULDER DASH		235F
BOXING		235F
BUBBLE GHOST		235F
BUGS BUNNY		235F
BURAI FIGHTER		235F
CHESS MASTER	New	235F
COSMO TANK		235F
DAYS OF THUNDER	New	235F
DOUBLE DRAGON		235F
DR MARIO		235F
DRAGON TAIL		235F
DRAGON'S LAIR	New	235F
DUCK TALES	New	235F
F1 BOY		235F
FINAL FANTASY LEGEND		235F
F1 RACE		235F
FLIPULL		235F
FORTRESS OF FEAR		235F
GARGOYLE'S QUEST		235F
GHOSTBUSTERS II		235F
GODZILLA		235F
GOI GOI TANKI		235F
GOLF		235F
GREMLINS II		235F
IN YOUR FACE	Hit	235F
KLAX		235F
LOCK'N CHASE		235F
LUNAR LANDER		235F
MASTER KARATEKA		235F
MERCENARY FORCE		235F
MICKEY MOUSE		235F
NEMESIS		235F
NORTH STAR KEN		235F
PACMAN		235F
PAPER BOY		235F
PITMAN		235F
POWER RACER		235F
PRO WRESTLER		235F
QUARTH		235F
R-TYPE	New	235F
SIDE POCKET		235F
SKATE OR DIE		235F
SOCCER MANIA		235F
SPACE INVADERS		235F
SPIDER MAN		235F
TWIN BEE		235F

A paraître

HUNT FOR RED OCTOBER	235F
KID NICKY	235F
MEGAMAN	235F
MICKEY MOUSE II	235F
MONSTER TRUCK	235F
OPERATION C (CONTRA)	235F

ACCESSOIRES

LIGHT BOY	265F
GAME LIGHT	149F
SACOCHE DYNA	270F
HOUSSE DE TRANSPORT NIBY	99F
GAME BAG (NOIR • GRIS • ARGENT)	99F

TOP 5 par console

MEGADRIVE	DICK TRACY MIDNIGHT RESISTANCE MICKEY MOUSE CRACK DOWN AERO BLASTER
CORE GRAFX	ALDYNES (SG) FINAL MATCH PARASOL STAR DEAD MOON CADASH
NEO GEO	BASEBALL STAR MAGICIAN LORD CYBER-LIP RIDING HERO NAM-75
GAMEBOY	KEN LE SURVIVANT DUCK TALES DRAGON'S LAIR GREMLINS II BATMAN
SEGA M.S.	INDIANA JONES MICKEY GAUNTLET PAPERBOY SUBMARINE ATTACK
NINTENDO	MEGAMAN II T.M.N.T ZELDA II PUNCH OUT DOUBLE DRAGON II

consoles

BOUTIQUE GAMEGEAR

GAMEGEAR + 2 PIN'S	1290F
GAMEGEAR + 2 PIN'S + 1 JEU	1390F
Câble connection 2 joueurs	199F
Alimentation Game Gear	199F



BASEBALL		299F
CINETIC CONNECTION		299F
COLUMNS		249F
DRAGON CRYSTAL		249F
G-LOC		299F
FORBIDDEN CITY		299F
PENGO		249F
PSYCHIC WORLD	New	299F
SHANGHAI II		249F
SOKOBAN		249F
SUPER MONACO GP		299F
WONDER BOY		299F
WOODY POP		299F

A paraître

FANTASIE ZONE	299F
MICKEY MOUSE	299F
RYU KYU	299F
SHINOBI	349F
SKWEEK	299F
SUPER GOLF	299F

PC ENGINE GT

PC ENGINE GT + 2 PIN'S 2490F

La puissance NEC entre vos mains.

Venez découvrir la "Rolls" des portables, compatible avec les jeux de la CoreGrafx.



COLLECTIONNEZ LES PIN'S

SHOOT AGAIN

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port*	+
Total à payer	

* 27F par jeu - 80F par console

Réglement je joins :
- ❑ C.B. ❑ CCP ❑ Chèque Bancaire
- ❑ Mandat ❑ Contre Remboursement + 59F.

BON DE COMMANDE

à retourner à Shoot Again - 145 rue de Flandre - 75019 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse :

C.P. :
Ville :
Tél :

Carte Bleue n°

Date d'expiration: __/__/__

Signature:

Précisez le type de votre console de jeux :
- ❑ Core Grafx
- ❑ Super Grafx
- ❑ Megadrive
- ❑ Nintendo
- ❑ Gameboy
- ❑ Super Famicom
- ❑ PC Engine GT
- ❑ Master System
- ❑ Gamegear

COUP DE COEUR



Il y a des moments privilégiés dans la vie: un matin vous arrivez à la rédaction de Joystick, l'œil encore glauque après une orgie nocturne de shoot'em ups, et on vous annonce froidement que Bubble Bobble III est arrivé! Quoi? Je le crois pas, ils m'avaient pas prévenu, je le veux, super! Bon, on se calme. Au cas où vous auriez encore un doute, autant préciser tout de suite que je suis fou de Bubble Bobble. Du reste, je suis loin d'être le seul à avoir gardé un souvenir ému de ce grand classique d'arcade de Taito. Il faut dire aussi que le second programme de la série était tout aussi passionnant, puisqu'il s'agit de Rainbow Islands.





Le petit dragon de Bubble Bobble avait laissé la place à un jeune garçon dans le second épisode et c'est le même personnage que l'on retrouve dans ce nouveau programme. Mais cette fois c'est un parasol qui lui tient lieu d'arme au cours de ses voyages à travers la galaxie, afin de répondre aux SOS lancés par des planètes en difficulté. Sur chacune des sept planètes que vous visitez, vous allez devoir affronter toutes sortes de créatures aussi rapides qu'agressives. Il faut vous débarrasser de tous ces gêneurs avant de pouvoir passer au tableau suivant et comme dans Rainbow Islands, il faut vaincre un monstre de fin de niveau avant de s'envoler pour la planète suivante.

Si un parasol ne semble pas être une arme bien efficace, ne vous inquiétez pas car vos adversaires n'y résisteront pas. Mais comme dans Bubble Bobble, le premier coup ne fait qu'immobiliser vos adversaires et il faut les frapper une seconde fois pour s'en débarrasser définitivement. Ils sont alors projetés à travers l'écran, en abattant tous ceux qui ont la malchance de se retrouver sur leur trajectoire. En revanche, si vous ne leur donnez pas le coup de grâce assez rapidement ils reprennent leurs esprits, ce qui pose quelques problèmes car ils deviennent encore plus dangereux qu'auparavant. Autre



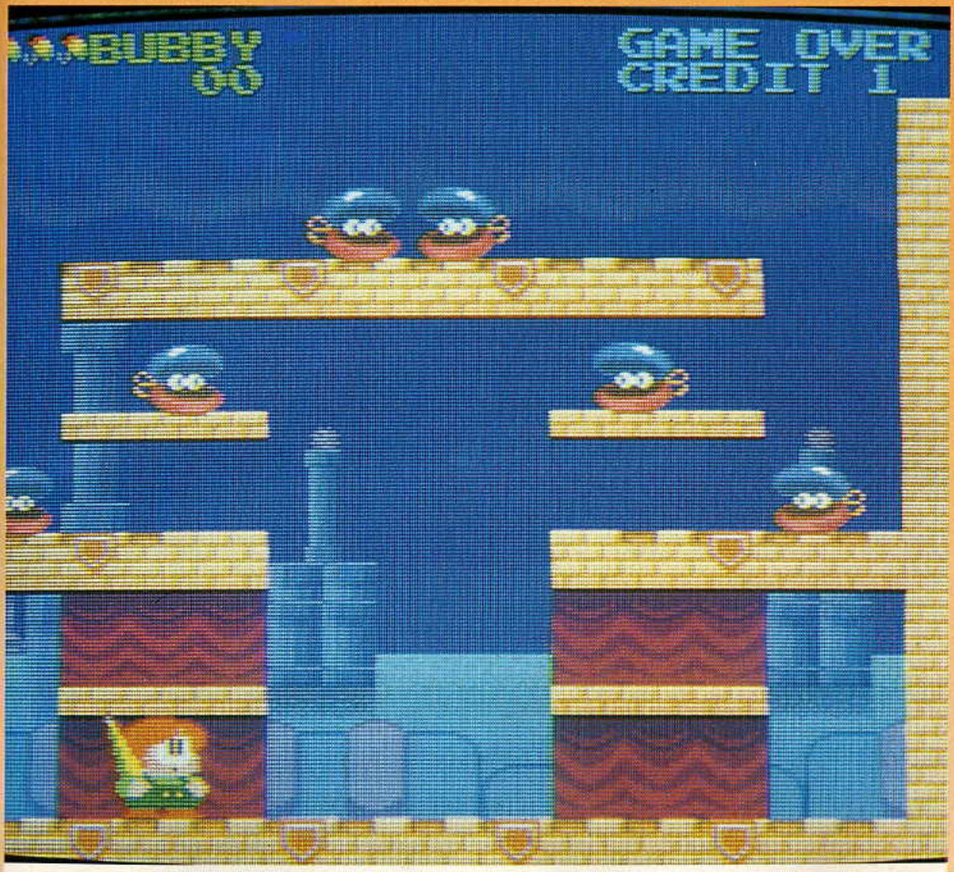
point commun avec Bubble Bobble: vous ne disposez que d'un temps limité pour venir à bout de chaque tableau. Si vous traînez trop, un sorcier apparaît pour se lancer à votre poursuite et vous ne pourrez pas lui échapper bien longtemps.
Un moyen efficace de massacrer vos adversaires rapidement consiste à utiliser comme projectiles les gouttes d'eau qui suintent de certaines plates-formes. Un petit coup de parasol et les voilà qui traversent l'écran en détruisant tout sur leur passage. Cette technique est particulièrement efficace pour venir à bout des générateurs de monstres qui vous compliquent la vie. L'action se déroule à un rythme d'enfer et parfois on ne sait plus où donner de la tête, tant il y a de bonus à ramasser. Il ne faut surtout pas négliger de prendre les divers équipements supplémentaires qui apparaissent de temps à autre. Certains permettent de détruire tous les ennemis présents sur l'écran ou de transformer les gouttes d'eau en une rivière qui balaye tout sur son passage. D'autres vous offrent la possibilité de lancer des éclairs et il est même possible de récupérer des vies supplémentaires. On ne s'ennuie vraiment pas une seconde avec Parasol Stars, car il se passe sans cesse quelque chose de nouveau.
Parasol Stars est tout simplement le meilleur jeu de plateformes que l'on ait vu depuis longtemps sur la PC engine et il est vraiment indispensable de se le procurer, d'autant plus que ni Bubble Bobble, ni Rainbow Islands, ne sont disponibles sur cette console. On s'amuse beaucoup en jouant seul, mais c'est encore plus éclatant à deux. En effet, on peut jouer avec un copain, comme dans Bubble Bobble, mais cette fois il est même possible de jouer des tours à son partenaire, ce qui est encore plus drôle. Il suffit de donner un bon coup de parasol à son partenaire pour le projeter à travers l'écran, à ses risques et périls. Même avec les meilleures intentions du monde, les risques de bavure sont inévitables au cœur de la mêlée et les choses ont vite tendance à dégénérer par la suite. Si Parasol Stars offre un grand intérêt de jeu, la réalisation n'est pas en reste: excellent graphisme, animation rapide, un thème musical très entraînant et une jouabilité irréprochable. Que les programmeurs de Taito soient bénis pour nous offrir des jeux aussi amusants que celui-ci, à quand Bubble Bobble IV?

Alain HUYGHUES-LACOUR



GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 19
PRIX: 350 F ENVIRON

PC ENGINE
92%









DICK TRACY



Oubliez les salles de cinéma, laissez tomber vos vieux livres de bandes dessinées, la vedette à l'imperméable et au chapeau à la Mike Hammer est de retour. Cette fois-ci, découvrez les aventures de notre flic de choc sur l'écran de votre moniteur et évitez-lui bien des déboires grâce à votre dextérité légendaire. Fini les compliments car l'heure est grave... Big Boy votre ennemi juré va envahir la ville, il ne vous reste plus qu'une seule et unique journée pour la libérer de cette tyrannie diabolique. La situation est maintenant connue de tous, en tant que flic vous ne pouvez rester là les bras croisés, à ne rien faire, vous ne pouvez pas regarder vos concitoyens se faire capturer, se faire maltraiter, il faut réagir, car foi de Tracy, il faut sauver la ville! Fusil mitrailleur dans une main, pistolet automatique dans l'autre, c'est parti pour une fantastique aventure, dont la fin n'est malheureusement connue de personne.
Après Super Volley Ball, il est curieux de constater que Dick Tracy est le second jeu disponible sur la Megadrive à avoir été lancé sur le marché américain avant d'atteindre les boutiques japonaises. Mais bon, je suis d'accord, tout cela vous est bien égal et ne vous renseigne pas sur la qualité de ce jeu. Dick Tracy, comme vous l'avez sans doute deviné, et si vous êtes un fidèle lecteur de Consoles News (Cf: CES de Las Vegas, Joystick n° 13) est un jeu qui suit à peu près les principales étapes du film dont ce jeu de Touchstone a été tiré. Si vous connaissez Batman réalisé par Sunsoft sur Megadrive, Dick Tracy se déroule un peu de la même manière. Cependant la différence entre ces deux jeux est de taille et change du coup toute la stratégie d'approche de ce style de programme sur la console seize bits de Sega. En effet dans Dick Tracy, l'action ne se situe pas sur un même plan. Alors que dans la plupart des jeux de ce type, les ennemis surgissent de la gauche et/ou de la droite de l'écran, ici ils peuvent également apparaître au fond et au premier plan grâce à des roulades qui émerveilleraient même les plus souples d'entre vous. Cette curiosité permet donc à Dick Tracy de sortir des chemins battus en apportant le léger plus qui permet à un jeu de devenir un excellent titre et non plus un jeu parmi les autres. Au niveau de la réalisation, les programmeurs américains de Touchstone ne se sont vraiment pas foutus de nous avec cette production. En effet, à



l'exception des bandes sonores (au nombre de quatorze) qui accompagnent chacun des six niveaux de Dick Tracy, tout est parfaitement réalisé. On remarquera entre autres l'animation du personnage principal et des adversaires lancés à sa poursuite, tout à fait fluides dans leurs mouvements et dans leurs déplacements, l'homme au chapeau et à l'imperméable nous fera passer de nombreuses heures de plaisir. Effectivement, si Dick Tracy est quelquefois un petit lent dans sa démarche lorsqu'il arpente les rues de la ville, les dépôts ou les salons de l'hôtel Ritz (mais cela n'est que le contrecoup de la qualité de l'animation, celle-ci ne pouvant être à la fois très rapide et parfaitement décomposée), le jeu en lui-même se révèle tout à fait captivant. A la fin de chaque mission par exemple il vous sera possible de participer à un bonus stage qui vous permettra de tester vos réflexes et de savoir si vous êtes toujours le fin limier que vous pensiez être. Entrecoupé par des scènes de poursuite en voiture dans les rues de la ville, Dick Tracy est un excellent titre que tous les possesseurs de Megadrive se doivent de détenir.

J'm DESTROY



DISPONIBLE SUR MEGADRIVE JAPONNAISE
EDITEUR: TOUCHSTONE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 15
MANIABILITE: 19
PRIX: 350 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 93%



Panza KICK BOXING

Parmi la pluie incessante et cordeuse des softs qui inondent le marché GX 4000, un sortira du lot ce mois-ci: Panza Kick Boxing. Je ne devrais même pas avoir à en parler, sachant qu'il en a été longuement question dans d'autres numéros de Joystick, et sur d'autres bécanes, mais connaissant le sectarisme qui caractérise souvent les utilisateurs de jeux vidéo, je suis sûr que n'aviez même pas jeté un coup d'œil dans les pages micro, tout ça parce que vous avez une console, et j'arrête ma phrase, car c'est toujours la même depuis le début, y a plein de virgules, ça fait chargé, et comme disaient mes profs de Français dans les différents bahuts qui ont entre-aperçu mon ombre, faut pas faire des phrases trop longues, sinon on comprend rien, car il faut savoir manier la langue d'une façon rare pour être clair et compréhensible





dans des phrases à rallonge... rallonge... la sauce... stop.. Les graphismes de ce soft tentant de retracer les péripéties des sportifs adeptes du Kick Boxing, et ayant eu le malheur de défier André Panza, le champion, les graphismes donc sont très sympas, les couleurs bien choisies, et la fenêtre de jeu plus grande que sur le cousin CPC, surtout qu'elle est agrémentée de graphismes représentant les alentours très proches puisque touchant le ring. Le menu de départ vous permettra de choisir qui vous désirez affronter, et je vous conseille évidemment de ne pas commencer par Panza, car le combat finirait très vite chez le boucher, à commander une escalope, non l'emballez pas, c'est pour mettre sur mon œil tout de suite. Une fois sur le ring, le boxeur qui est le vôtre exécutera les coups de votre choix, selon la position du joystick et du bouton fire, encaissera les coups de votre adversaire, et finira sûrement au tapis, du moins au début, pendant que l'arbitre nain et bedonnant se mettra à vous compter, pendant que votre petite sœur qui était encore sur la chaise jouxtant la vôtre quelques secondes plus tôt, prendra un malin plaisir à se rouler par terre tout en hurlant de rire, car il est vrai qu'on avait rarement vu joueur aussi minable que vous depuis bien longtemps. Sans vous offenser. D'ailleurs j'en suis déjà à mon quintal d'escalope depuis le début de la journée, alors vous voyez que vous n'êtes pas le plus nul. Allez, Panza sur GX est réussi. Un jeu simple dans son principe, c'est du combat, de bonnes animations, des graphismes réussis, et un intérêt same player shoots again quand on joue à deux, viennent renforcer un titre qui était déjà musclé. **SEB**



GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON: 13
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

GX 4000
86%



DISPONIBLE SUR MEGADRIVE JAPONNAISE
EDITEUR: KANEKO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 80%



On prend les mêmes et on recommence, pourrait-on dire pour ce jeu de Kaneko. Pourquoi? Plusieurs raisons peuvent parfaitement étayer ces dires. La première d'entre elles coule de source surtout lorsqu'on sait qu'Aero Blaster est un jeu issu de bornes d'arcade, et de la PC Engine sur laquelle ce Shoot'Em Up avait suscité pas mal d'enthousiasme parmi les amateurs du genre. La seconde raison qui me fait penser à cette maxime provient simplement du style d'Aero Blaster en lui-même; les Shoot'Em Ups à scrolling horizontal sur Megadrive, ce n'est d'une part pas très original, on connaît le nombre quasi-phénoménal de ce style de jeux sur Megadrive, et d'autre part on ne peut plus vraiment dire "Ah que ouais, ahhhh c'est vraiment génial", la Megadrive ayant déjà fait ses preuves avec des titres comme Thunder Force III, Hellfire ou Gynoug (Cf: Consoles News du mois dernier) pour parler des plus récents d'entre eux. Alors, effectivement, si l'on commence à comparer Aero Blaster avec les programmes sus-cités, l'avantage ne tourne certainement pas en faveur du jeu de Kaneko, et pourtant... Et pourtant, il faut bien avouer qu'Aero Blaster possède quelques arguments de choc qu'il ne faut pas mettre à l'écart si on veut être complètement impartial. Programmé sur une cartouche de quatre mégabits, comme la plupart des jeux de tir sur Megadrive à l'exception de Darius II qui lui avait le privilège de s'étendre à l'aise, peinard sur huit mégas, toute l'action d'Aero Blaster se déroule sur six niveaux qui vous permettront de survoler des villes futuristes, de pénétrer dans des grottes pas vraiment très accueillantes regorgeant de pièges et d'envahisseurs extra-terrestres, pour arriver enfin serait-on tenté de dire dans le complexe surarmé de l'ennemi. A l'intérieur même de ces zones, de véritables labyrinthes scrollant à toute allure permettent de varier le rythme même d'Aero Blaster et de changer un petit peu l'action des Shoot'Em Ups. Dans ces phases de jeu, plutôt que de tirer sur tout ce qui bouge, vous devrez éviter de fracasser lamentablement votre vaisseau contre les rebords des parois, tout en pensant à prendre le maximum d'options. Puisqu'on y est, parlons-en de ces options. Au nombre de huit, elles vous permettent d'augmenter la puissance de vos tirs d'origine, en incorporant à votre armement des missiles à têtes chercheuses, des rayons laser se propageant dans plusieurs directions, bref toute la panoplie du parfait combattant spatial. Outre les options que vous pouvez récupérer au cours des différents niveaux, vous avez d'entrée de jeu la possibilité, par une pression plus prolongée sur le bouton de tir, de détruire la plupart des ennemis présents à l'écran. Si cette possibilité est souvent bien utile pour passer certains adversaires, il ne faut cependant pas en abuser car elle pourra également se retourner contre vous, le temps de latence entre deux tirs devenant à ce moment-là bien plus important.

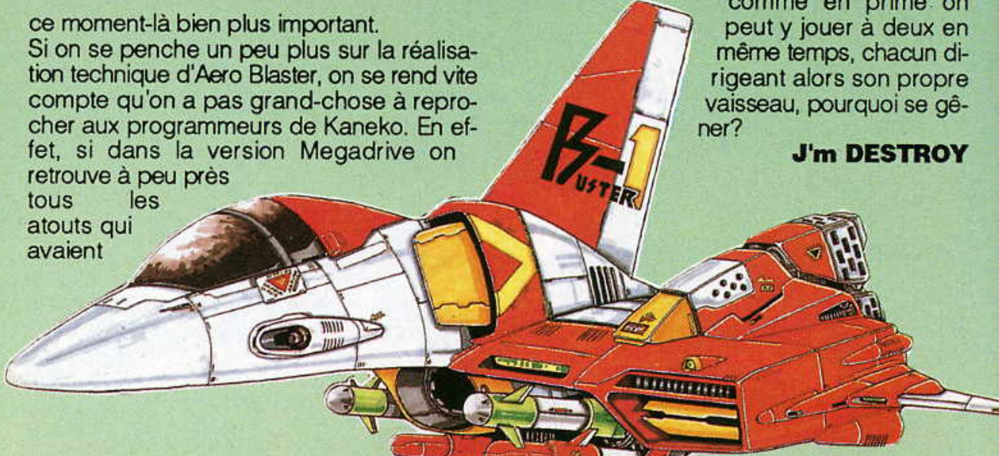




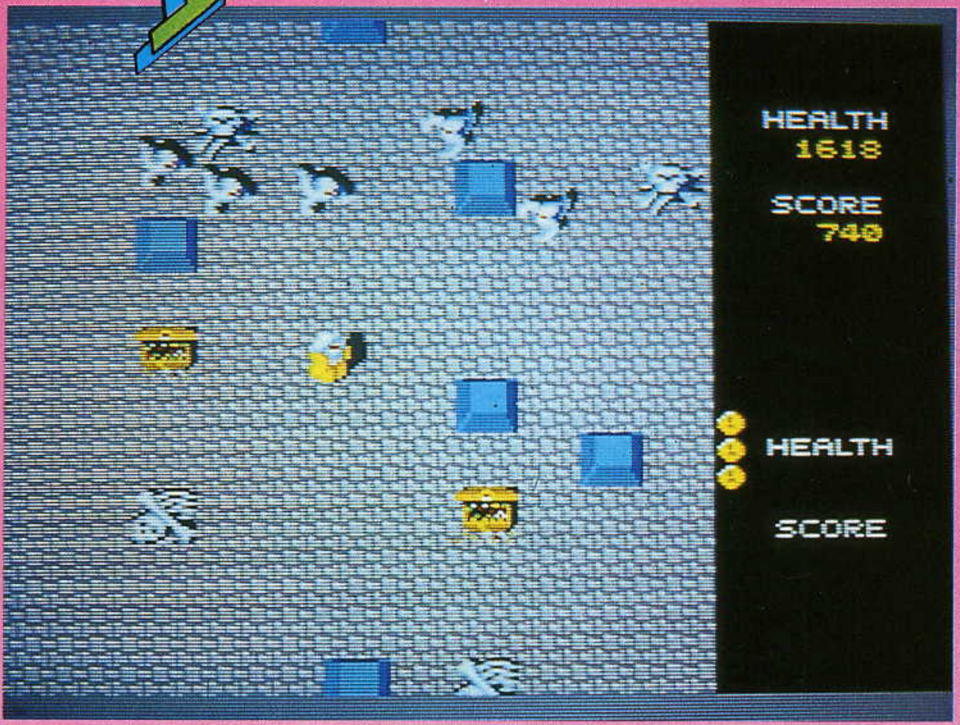


Si on se penche un peu plus sur la réalisation technique d'Aero Blaster, on se rend vite compte qu'on a pas grand-chose à reprocher aux programmeurs de Kaneko. En effet, si dans la version Megadrive on retrouve à peu près tous les atouts qui avaient fait le succès de ce jeu sur PC Engine: scrolling sur plusieurs plans, variété des décors du fond, animation fluide et ultra-rapide, dimensions et nombre de sprites simultanément à l'écran parfois gigantesques, bruitages et bande sonore parfaite, on se sent tout de même un petit peu frustré par cette réalisation. Mais bon, ok, modérons quelque peu nos pensées car après tout Aero Blaster est tout de même un excellent Shoot'Em Up très au dessus du niveau moyen des jeux de ce style sur Megadrive, et comme en prime on peut y jouer à deux en même temps, chacun dirigeant alors son propre vaisseau, pourquoi se gêner?

J'm DESTROY





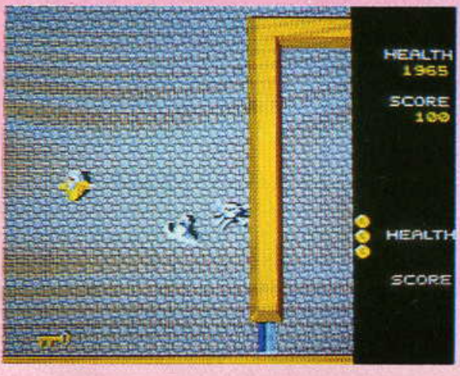


Alors que les décors de Gauntlet sur Master System sont assez pauvres, on est par exemple assez loin de la richesse de ceux d'Indiana Jones (également testé dans ce numéro), le jeu en lui-même est mené à un rythme d'enfer. On prend vraiment son pied à tirer sur les dizaines de monstres en tous genres qui vous courent après, on se satisfait bien volontiers de la destruction d'une base ennemie, et pourtant... Et pourtant, on se sent tout de même un petit frustré par l'essence même de Gauntlet car après quelques heures de jeux (ce qui n'est déjà pas mal), on en a vite marre de répéter toujours les mêmes mouvements, de tirer inlassablement sur ces monstres qui surgissent de partout, on en a tellement marre qu'à la fin on n'essaye même plus de s'échapper. Heureusement que l'option deux joueurs est là pour rehausser l'intérêt des parties, et une fois de plus on se rend compte que jouer avec un copain c'est encore plus amusant que de jouer tout seul. Gauntlet en est l'illustration parfaite. Une toute petite dernière chose avant de se quitter, tout comme dans Indiana Jones, durant le jeu, il n'y a pas de musique, seuls quelques bruitages et digits sonores (un élément encore bien rare sur Master System) viendront égayer l'atmosphère un peu sinistre de Gauntlet, qui reste tout de même un excellent divertissement.

J'm DESTROY

Gauntlet fait partie intégrante des jeux dont la notoriété a dépassé le stade du simple jeu d'arcade. En deux mots, laissez-moi vous conter l'histoire de ce jeux d'action comportant plus d'une centaine de niveaux. Le but de Gauntlet n'est vraiment pas compliqué, puisque les deux seules et uniques missions que vous aurez à accomplir sont: premièrement de rester en vie et deuxièmement de marquer le maximum de points en butant avec vos armes le plus d'ennemis possible. Le jeu commence alors que vous vous trouvez dans la première salle d'un donjon hanté par des hordes de créatures maléfiques que même le plus téméraire des héros n'oseraient affronter. Votre tâche ne sera donc pas aisée, car des sales bestioles de ce style, on n'en trouve pratiquement dans tous les coins et recoins du premier au dernier étage du donjon. Pour les affronter et pour ne pas mourir trop hâtivement, au cours de votre exploration, vous pourrez rencontrer différents types d'objets qui vous permettront de séjourner un peu plus longtemps dans cette enceinte endiablée. Parmi ceux-ci vous trouverez notamment de la nourriture qui vous permettra à condition qu'elle soit fraîche, de reprendre les forces perdues dans les divers combats que vous serez amené à effectuer, des clés permettant de libérer certains monstres vous ouvrant les portes vers un niveau supérieur, des potions magiques ou autres amulettes vous donnant de nouveaux pouvoirs comme celui de résistance devant l'ennemi qui lui n'aura qu'une seule envie: vous bouffer comme plat principal pour son dîner du soir.

Avant le début des combats, vous aurez la possibilité de choisir deux des quatre héros qui vous seront présentés, Gauntlet pouvant sur Master System se jouer jusqu'à deux joueurs simultanément, alors que la version originale en supportait, elle, jusqu'à quatre. Mais bon, d'accord, ne comparons pas ce qui n'est pas comparable.
Chacun de ces combattants possède quatre caractéristiques propres, le blindage de son armure, la puissance de tir, le combat au "corps à corps" et pour finir sa capacité à utiliser certains sorts de magie. En ce qui me concerne, je préfère utiliser Thor le guerrier. Sa résistance aux coups adverses et son excellent comportement lors des combats au corps à corps lui permettent lorsqu'on est un joueur débutant à Gauntlet de jouer un peu plus longtemps qu'avec les autres protagonistes, que ce soit Thyra la Valkyrie, Merlin l'enchanteur, ou Questor l'elfe de service (NDLR: Elf de station-service? J'm, des fois, tu vas trop loin).



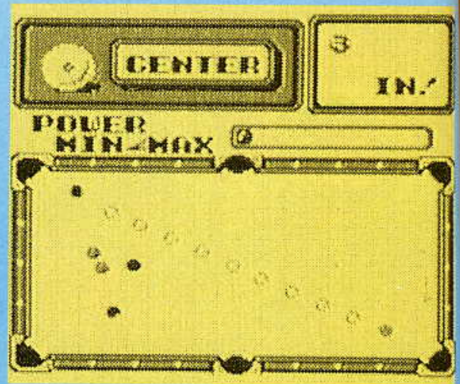


MASTER SYSTEM 79%

EDITEUR: US GOLD
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON



SIDE POCKET



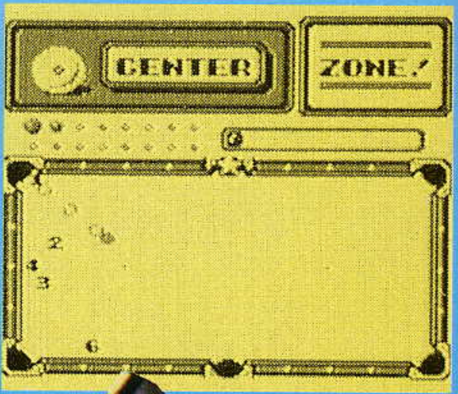
Side Pocket est la toute première simulation de billard américain sur Gameboy. Si il est vrai que ce jeu n'est encore pratiqué en France que par un nombre d'adeptes somme toute assez limité, reconnaissons tout de même que ses règles se prêtent parfaitement à une conversion informatique, tous les angles, tous les rebonds et toute la gestion des boules qui s'entrechoquent pouvant être parfaitement calculés par la machine. Avec Side Pocket vous avez la possibilité de jouer à deux types de jeux différents. Dans le premier, appelé 9-Ball, chaque boule est numérotée de un à neuf. Vous devrez essayer de placer les boules dans les trous dans l'ordre croissant, en touchant la boule portant le numéro le plus faible en premier. Malheureusement cette partie du jeu n'est pas très intéressante surtout lorsqu'on joue seul, l'unique objectif étant de faire des "pocket" sans autre motivation. Le second jeu de Side Poket est le Pocket Play. Ici, vous démarrez comme simple joueur de club, puis au fil et à mesure des victoires vous progressez non seulement dans l'estime de ceux qui vous soutiennent, mais également dans le classement des joueurs de billard internationaux. Plus difficile que le 9-Ball, puisquevous avez un nombre limité de coups pour éliminer toutes les boules de la table, le Pocket est également bien plus intéressant. Entre deux niveaux, vous devrez participer à un "bonus round" qui vous permettra de faire des figures de style tout en rentrant chacune des boules qui vous seront proposées. Avant le début des parties, vous aurez le choix entre deux musiques, fort bien réalisées, elles permettent d'égayer l'atmosphère un petit peu austère que Side Pocket dégage, les graphismes étant tous simplifiés au maximum. Malgré tout, ce jeu de Data East, sans être d'une perfection sans limite, demeure un soft tout à fait distrayant et agréable surtout lorsqu'on y joue à deux.

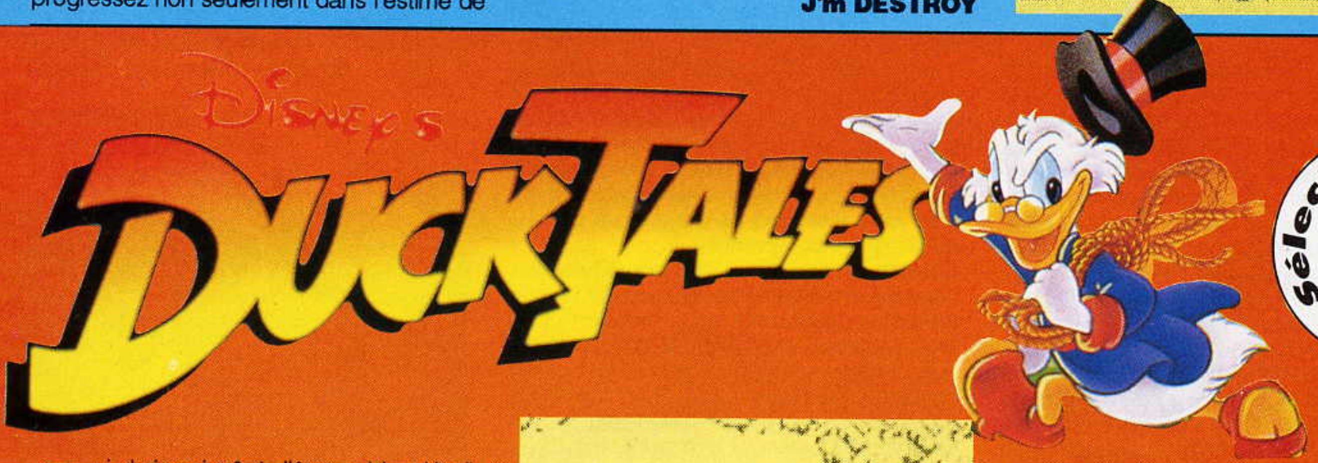
J'm DESTROY

Sélection MICROMANIA

GRAPHISME: 10
ANIMATION: 14
SON: 15
REALISME: 16
PRIX: 230 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY **73%**

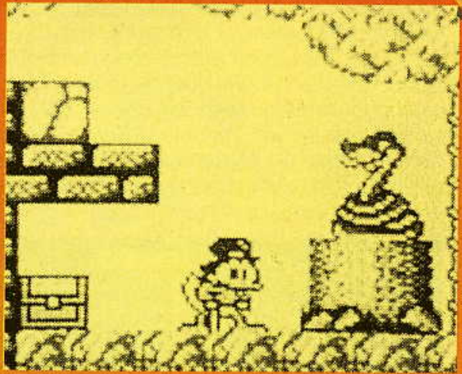




Disney's DUCK TALES

Sélection MICROMANIA

Qui n'a jamais rêvé d'être archi-multi-milliardaire? Personne, nous sommes bien d'accord. Alors si comme moi chaque matin vous vous réveillez la tête pleine de billets de banque, les yeux en forme de pièce de dix francs, si vous refusez de payer un coca à vos meilleurs copains, parce que vous êtes trop radin, aucun problème, ce jeu de Capcom est pour vous. Dans Duck Tales, vous incarnez l'oncle Picsou, le plus riche mais aussi le plus pingre des héros de bande dessinée du génialissime Walt Disney. Autour d'une histoire pas possible, Duck Tales vous entraînera dans six mondes différents: chez les Incas, dans le fin fond de la Transylvanie, dans des mines d'or africaines, sur les hauteurs des montagnes himalayennes où vous devrez retrouver la couronne perdue de Genghis Khan, dans la lune à bord d'une soucoupe volante... Bref, ce n'est qu'après avoir conclu ces cinq missions indépendamment sélectionnables que



vous accéderez au dernier niveau de cette fantastique course au trésor.
Voilà, maintenant que vous en savez un peu plus sur le scénario, penchons-nous d'un peu plus près sur la réalisation de Duck Tales. Se déroulant selon un scrolling multi-directionnel, ce jeu de Capcom est le parfait jeu de plateforme. Seule arme pour vous débarrasser de vos poursuivants, votre canne pourra également vous servir pour augmenter la hauteur des sauts que vous serez amené à effectuer tout au long des divers niveaux. Bourré de passages secrets, Duck Tales est également superbement animé. Une seule petite ombre à ce tableau idyllique, la maniabilité n'est pas toujours sans reproche, ceci entame d'ailleurs très légèrement la crédibilité de ce jeu. Mais bon, ne concluons pas ce test sur une note quelque peu négative, car autant vous le dire tout de suite, Duck Tales est un jeu riche et difficile, un jeu comme on les aime.

J'm DESTROY

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 15
MANIABILITE: 15
PRIX: 230 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY **85%**

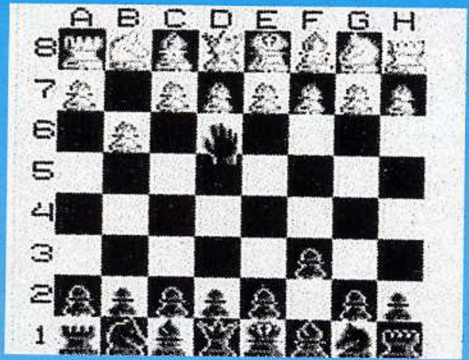


TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!
TETRIS
ADVENTURES OF LOLO
BUBBLE BOBBLE
SOLOMON'S KEY
COMPOSEZ DES LIGNES AVEC DES FORMES QUI TOMBENT TOUJOURS PLUS VITE
GLANEZ LES CŒURS ET SURMONTEZ LES MONSTRES POUR DELIVRER LALA
FAITES DES BULLES ET MANGEZ LES MONSTRES POUR DELIVRER VOS AMIS
CREEZ DES BRIQUES ET ENFERMEZ LES DEMONS AVEC LES CLES
50 TABLEAUX
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *
50 TABLEAUX
100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
* également disponible sur console portable Game Boy.
FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

THE CHESSMASTER



Sélection Micromania



Qu'y a-t'il de plus connu que Chessmaster comme programme de jeu d'échec sur micro-ordinateurs? Honnêtement, moi, je ne vois pas... Et c'est tant mieux parce que c'est bel et bien ce titre et pas un autre qui vient d'être converti sur la petite console à cristaux liquides de Nintendo. Qui aurait pu croire que cette conversion ait été aussi parfaite? Car effectivement je n'ai pas peur de vous le dire: The Chessmaster est une réussite parfaite. Certes, par rapport aux autres jeux d'échec sur micros puisque sur consoles ils n'en existe pas encore, la représentation du plateau ne s'effectue qu'en deux dimensions (au lieu de la 3D traditionnelle), son niveau de jeu est un peu plus faible que celui du ST ou de l'Amiga, mais la Gameboy n'a malheureusement pas la prétention d'afficher un méga de mémoire vive. De toute façon, niveau faible ou pas, je vous garantis que The Chessmaster est capable de battre n'importe quel joueur d'un niveau moyen. Avec plus de 75000 positions d'ouverture, avec seize niveaux de difficultés dont un niveau infini, The Chessmaster vise à peu près toutes les catégories de joueurs, du débutant (un bref récapitulatif des règles sont d'ailleurs incluses dans la documentation en anglais) au joueur de club moyen. Pour agrémenter le jeu, plus de vingt options vous seront proposées. Parmi celle-ci notons entre autres, la possibilité de jouer seul contre la console, à deux, ou laisser jouer la console contre elle-même (ce qui est d'un intérêt plus que limité), de changer de côté en cours de partie, de forcer la console à jouer pendant qu'elle réfléchit, de revenir en arrière jusqu'au premier coup qui a été joué, de poser des problèmes en positionnent comme on le désire les pièces sur l'échiquier, ou de jouer en aveugle, les pièces n'apparaissant alors plus. D'un maniement ultra-simple puisqu'il ne faut pour déplacer une pièce qu'utiliser la manette de direction, The Chessmaster propose également de très bonnes digitalisations sonores vous annonçant une capture, un roque ou un échec.

Un jeu absolument génial que tous les possesseurs de Gameboy (débutant ou amateurs) devraient avoir dans leur collection.

J'm DESTROY

GAMEBOY **98%**

EDITEUR: SOFTWARE TOOLWORKS
GRAPHISME: 17
MANIABILITE: 19
SON: 18
INTERET: 20
PRIX: 240 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

IN YOUR FACE



Littéralement, en anglais, le titre de ce jeu de Jaleco signifie: "dans ta gueule", ce qui tend à nous promettre du beau spectacle. Concrètement, In Your Face est une simulation de basket. Enfin presque, puisque les règles ont été modifiées quelque peu en fonction des faibles capacités techniques de la Gameboy. Ainsi, et contrairement au véritable Basket-Ball, le nombre de joueurs a été limité à un ou à deux dans la même équipe, un menu de sélection présent dès le début de l'épreuve vous permettra de déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer. Si le nombre de joueurs est limité à un maximum de quatre sur le terrain, les points se comptent aussi différemment puisque dans In Your Face, il n'est pas question de tir à trois point ou à deux points, tous ont ici exactement la même valeur. Dans ces conditions, il est inutile de prendre de trop gros risques en tirant de loin, vous ne serez pas récompensé de vos efforts. Mises à part ces légères modifications par rapport au sport d'origine, In Your Face préserve les règles fondamentales du basket, ainsi il est parfaitement possible de subtiliser la balle à son adversaire direct, de "marcher", de sortir la balle hors des limites du terrain, et de faire des smashs lorsque votre positionnement le permet (cette phase du jeu est d'ailleurs l'une des plus belles de tout ce logiciel, images pixélisées en gros plan décomposant d'une façon remarquable les mouvements du joueur en plein effort). Alors que le terrain n'est vu que de moitié et de trois quarts haut, toute l'action ne se déroulant que sur un seul panier, In Your Face est doté d'une rapidité de jeu qui ferait pâlir bien des consoles de table. Parfois même, cette rapidité d'action se retourne contre lui, la définition de la Gameboy n'étant pas toujours à la hauteur, on a du mal à parfaitement distinguer qui détient la balle. Mise à part cette légère lacune, vous pouvez y aller sans crainte, In Your Face est un jeu très sympathique.

J'm DESTROY

Sélection Micromania

EDITEUR: JALECO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 13
PRIX: 250 FRANCS

GAMEBOY **79%**

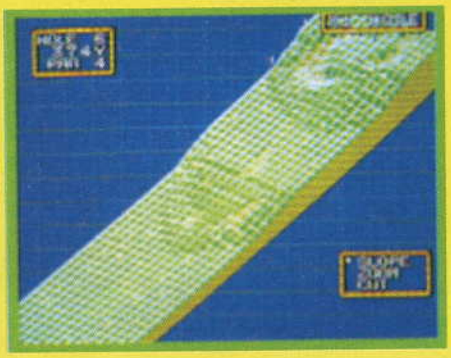
HOLE IN ONE



Tiens, voilà la première simulation de Golf sur la Super Famicom, et lorsqu'on connaît la passion qu'ont les Japonais pour ce sport, ce n'est pas vraiment étonnant qu'il figure parmi les dix premiers jeux sur cette console.

Assez habituel dans son approche, le terrain étant vu du dessus, Hole In One comporte cependant quelques initiatives brillantes que seule une machine comme la Super Famicom était capable de réaliser. Ainsi, avant chaque trou, une présentation du terrain est faite comme si on le survolait du haut d'un hélicoptère télécommandé, dans cette phase d'approche permettant de mieux connaître les difficultés que l'on aura à franchir, toutes les techniques de zoom et de rotation de sprites propres à la Super Famicom sont utilisées.

Au cours du jeu proprement dit, toutes les techniques de coups et de frappe de balle par les différents clubs que le jeu met à votre disposition sont envisageables. Grâce au petit tableau livré avec le jeu, lors de son achat, il ne vous sera donc pas difficile de savoir avec précision quel club utiliser, et pour quelle distance. Bien évidemment, pour effectuer un coup presque parfait (la perfection n'étant pas de ce monde), il faudra prendre en considération la force du vent, l'état du terrain, ainsi que la distance de la balle par rapport au trou. Afin de mieux sentir le touché de balle, au moment de frapper chaque coup, un petit dessin symbolisant un joueur vous permettra de sélectionner la force de frappe ainsi que l'effet à mettre dans la balle.



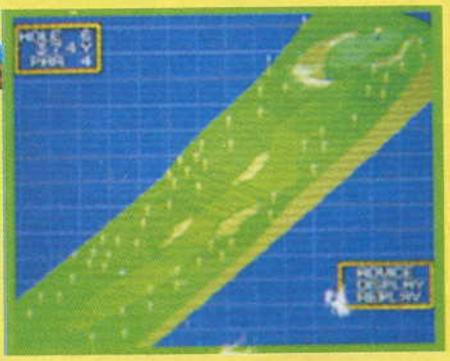
En ce qui concerne sa réalisation, Hole In One est assez bâclé pour un soft Super Famicom. Même si quelques effets sont spectaculaires, comme la présentation de chaque trou, durant le jeu on ne peut être que dessus. Le terrain est vu du haut, le scrolling multidirectionnel permettant de voir toute l'aire de jeu est assez saccadé, ce qui est assez étonnant. Bref, comme vous l'aurez sans doute déjà compris, Hole In One est loin d'être un bon jeu de Golf, en tout cas bien en deçà des précédentes réalisations sur la console seize bits de Nintendo.

J'm DESTROY



EDITEUR: HALKEN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: NON SIGNIFICATIVE
SON: 13
REALISME: 15
PRIX: 500 FRANCS ENVIRON

SUPER FAMICOM 66%





EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME 13
ANIMATION 15
MANIABILITE 17
SON 13
PRIX 300 F ENVIRON

NINTENDO 75%

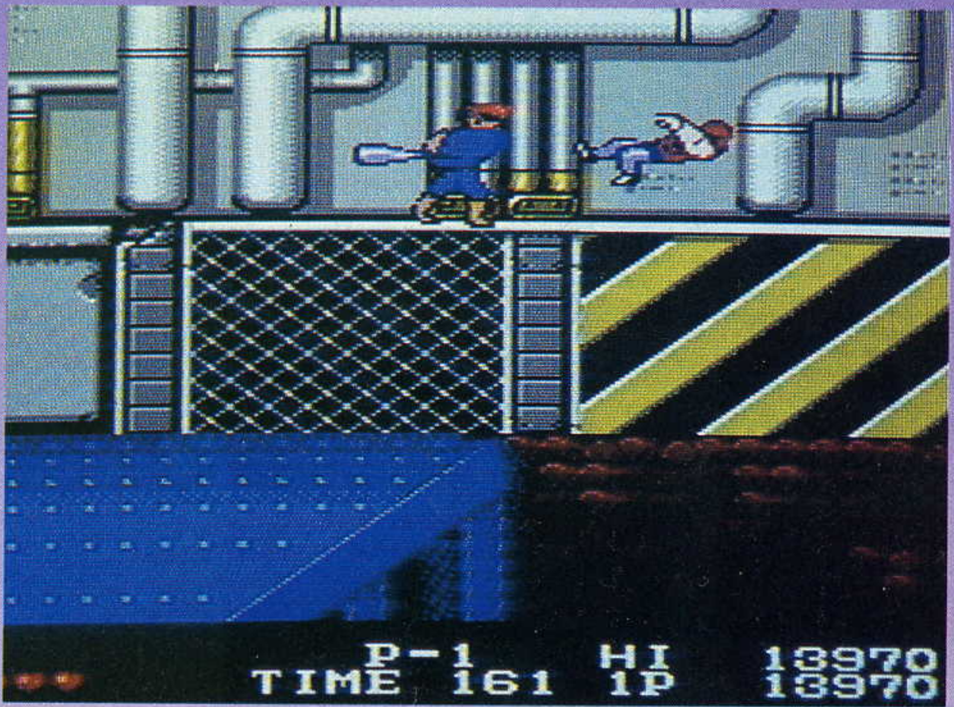


Double Dragon a pour héros Billy et Jimmy Lee, deux frères jumeaux qui ont été élevés à la dure. Pour survivre dans les bas-fonds de New-York, rien ne vaut un apprentissage des arts martiaux et une solide expérience des combats de rue. Heureusement que les frères Lee sont en excellente forme, car il y a de la baston dans l'air. En effet, le gang des Guerriers noirs s'est permis d'enlever la fiancée de Billy. Ah que ça va saigner!

Après avoir assisté à l'enlèvement de la pauvre enfant, vous prenez le contrôle de l'un des frères et la baston commence. Sans perdre une seconde, vous accueillez gentiment vos premiers adversaires avec quelques coups de pieds bien placés. Toutefois, il vaut mieux ne pas trop s'emballer, ni relâcher sa vigilance un seul instant,. car vos ennemis sont particulièrement sournois. Tandis que vous savatez copieusement un de vos adversaires, les autres en profitent pour tenter de vous prendre à revers. En fait, il faut absolument éviter de se laisser encercler, ce qui vous oblige à passer autant de temps à esquiver qu'à frapper. Modérez vos bas instincts, car c'est vous qui en prendrez plein la tête si vous frappez comme une bête. Il est bien plus efficace de suivre un timing rigoureux et si vous frappez vos adversaires au moment précis où ils se relèvent, ils ne verront plus le jour. Le charme de Double Dragon repose pour beaucoup sur la variété des coups disponibles. On pourrait se contenter de frapper des pieds et des mains, mais il est tellement plus sympathique de massacrer ses adversaires à coups de boule, ou encore de les agripper par les cheveux avant de leur balancer un bon coup de genou dans les gencives. Et si toutes ces gentillesses ne vous suffisent pas, n'hésitez pas à utiliser les armes que laissent échapper vos agresseurs, ainsi que les objets qui traînent sur le sol. La chaîne et la batte de baseball peuvent faire de sérieux dégâts chez vos ennemis et vous obtiendrez également de bons résultats en leur balançant des caisses ou un couteau. Vous allez devoir affronter de nombreux adversaires différents tout au long des quatre niveaux de ce programme et le plus redoutable est le Big Boss, qui vous attend la mitraillette au poing. Personne ne vous fera de cadeaux et il n'est même pas possible d'être galant avec les dames, car celles que vous rencontrez au cours du jeu se feraient un plaisir de vous arranger le portrait à grands coups de fouet.

Double Dragon rime avec baston et les amateurs de beat'em ups ne seront pas déçus car l'action se résume uniquement à frapper sur tout ce qui bouge, comme c'est l'usage dans ce type de jeu. Bien que cette cartouche ait été réalisée il y a trois ans, le jeu n'a rien perdu de son intérêt. Cette version prend de grandes libertés par rapport au jeu d'arcade original et le plus gênant c'est qu'il n'est pas possible de jouer à deux simultanément. Vous pouvez quand même combattre contre un ami, mais uniquement en tête à tête, dans un tableau spécial qui n'a rien à voir avec le jeu normal. Double Dragon est un jeu assez prenant, mais il souffre nettement de la comparaison avec Double Dragon II, qui est disponible en France depuis plusieurs mois. En effet, Double Dragon II bénéficie de meilleurs graphismes, ainsi que d'une action plus variée et surtout, il permet de jouer à deux simultanément. Double Dragon est un bon jeu dont le seul tort est d'arriver en France un peu trop tard.

Alain HUYGHUES-LACOUR



PAPERBOY



Comme pratiquement tous les teenagers américains, durant les grandes vacances d'été vous vous devez de trouver un boulot, non seulement pour faire plaisir à votre maman qui ne veut pas d'un fils paresseux mais également parce que vous en avez marre de taxer deux sous à droite et quatre sous à gauche, et aussi parce vous voulez avoir une certaine liberté. Et tout le monde sait bien qu'il ne faut pas être complètement démuni si on veut avoir une certaine liberté. Vous décidez de répondre à une petite annonce du journal local proposant un poste de livreur de journaux embauché à la journée.

En selle sur votre vélo fraîchement acquis, journaux à distribuer dans vos sacoches, vous partez pour votre première journée de travail. Chaque jour, vous devrez livrer les clients abonnés, en leur balançant (c'est vraiment le terme) un exemplaire du quotidien, mais aussi et cela afin de les rallier à votre cause, casser les vitres de ceux qui ne sont pas abonnés à la superbe publication, ce n'est peut-être pas très beau, mais c'est le seul moyen publicitaire qu'a trouvé votre patron pour augmenter le nombre de ses ventes. Avant le début de la journée de travail, un écran vous permettra de prendre connaissance des clients abonnés et de ceux qui ne le sont pas. Au cours de vos différentes livraisons, vous devrez éviter toutes sortes d'obstacles, tels que des tondeuses à gazon folles, des bouches à incendie, des voitures téléguidées, des radio-cassettes oubliés par des rappeurs fous, j'en passe et des meilleures, qui essayeront de vous barrer la route et de vous faire licencier pour de bon.

Animé par un scrolling que je qualifierais de scrolling oblique, cette conversion de Paperboy n'est pas la première puisqu'avant elle ce jeu existait déjà sur deux consoles portables: la Lynx et la Gameboy, ainsi que sur une console de table: la NES. Doté d'excellents graphismes et d'une bande sonore dynamique, ce jeu d'US Gold est une réussite. Le seul petit reproche concernera la durée de vie de Paperboy, trop courte à mon sens, bien que trois niveaux de difficulté soit présents dans cette version sur Master System.

EDITEUR: US GOLD
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

J'm DESTROY

MASTER SYSTEM 75%



JAMES POND





Les agents secrets de la série double zéro sont redoutables, mais James Pond n'est pas tout à fait un espion comme les autres. En effet, il s'agit d'une grenouille spécialisée dans les opérations sous-marines les plus délicates. Il va devoir écumer le fond des mers pour accomplir douze missions de la plus haute importance. L'objectif des différentes missions n'est jamais le même: tantôt il faut sauver des langoustes ou des bébés phoques, d'autres fois il s'agit de récupérer des lingots d'or dans une épave échouée au fond de l'océan. De plus, notre grenouille a également des préoccupations écologiques et elle n'hésite pas employer tous les moyens pour protéger les poissons de la pollution, même s'il faut faire sauter une plate-forme de forage pour cela. Les missions sont de plus en plus difficiles, mais heureusement James n'est pas obligé de réaliser un sans-faute, il lui suffit d'atteindre un certain quota pour que ses chefs soient satisfaits.

Le fond de l'océan est vraiment très encombré et de nombreux gêneurs sont prêts à tout pour se débarrasser de l'agent secret. Mais James se défend en emprisonnant ses ennemis dans des bulles qu'il peut faire exploser par la suite. Si la plupart de ses adversaires ne sont pas trop dangereux, certains le traquent sans relâche, ce qui est d'autant plus dangereux que ces derniers sont indestructibles. Au cours de chaque mission, James Pond récupère des bonus de toutes sortes, qui sont disséminés dans les décors ou dans des cavernes secrètes. Il peut même multiplier son score de manière très impressionnante en récupérant toutes les lettres qui composent son nom, mais ce n'est pas une mince affaire.



Electronic Arts semble se spécialiser dans la réalisation de conversions des succès micro sur la Megadrive. Celle-ci ne manque pas de charme, d'autant plus que les différentes missions sont suffisamment variées pour maintenir l'intérêt du jeu. Mais si James Pond figure parmi les meilleurs jeux d'action sur ST ou Amiga, il supporte beaucoup moins bien la comparaison avec les grands jeux d'arcade de la Megadrive. Ce programme est loin d'être aussi spectaculaire que des jeux comme Revenge of Shinobi ou Mickey Mouse et les inconditionnels de l'arcade risquent fort d'être déçus. En revanche, ceux qui regrettent le manque de diversité de la ludothèque de la Megadrive passeront de bons moments en compagnie de ce programme sympathique.

Alain HUYGHUES-LACOUR



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 12
PRIX: 400F ENVIRON

MEGADRIVE 75%




SODIPENG PC ENGINE
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs
PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs
CORE GRAFX
CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs
CD ROM
2990 Frs
SUR CORE GRAFX
JACKIE CHAN DISPONIBLE
"...un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises". Joystick
"A Player One on a tous flashé sur la réalisation parfaite de ce jeu" Player One
sodipeng
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

PSYCHIC WORLD

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAMEGEAR 83%



Dans Psychic World, vous êtes dans la peau d'une petite fille partie à la recherche de son frère, prisonnier d'un Docteur tout ce qu'il y a de plus malfaisant. Prenant son courage à deux mains, notre petite héroïne d'un jour devra pour arriver à la fin de la tâche qu'elle s'est elle-même fixée traverser quatre régions, la prairie, les champs de glace et les ruines pour enfin arriver à la forteresse ennemie tant convoitée. Comme de bien entendu, chacune de ces régions est défendue par un monstre de fin de niveau, les plus gros qu'il m'ait été permis de voir jusqu'à ce jour sur la console portable de Sega. Au cours de votre périple, outre les différents adversaires que vous devrez massacrer, vous pourrez rencontrer de nombreuses options permettant de vous déplacer dans de meilleures conditions ou de reprendre un peu d'énergie si votre niveau devient un peu trop faible. Ainsi, chemin faisant, engrangez des psy-canons, des hydro-waves, des burning-bullets, des co-olings-down ou des ultra-sonics, puissants sur certains monstres et moins efficaces sur d'autres, vous devrez choisir l'arme appropriée pour chaque adversaire afin de perdre le minimum d'énergie. Alors que toute l'action se déroule selon un scrolling horizontal à plusieurs vitesses, en fonction de vos déplacements, Psychic World est doté d'un graphisme simple mais varié. En utilisant les téléporteurs par exemple, on peut parfaitement se retrouver perdu, sans connaître exactement le lieu où l'on se trouve. Doté d'une bande sonore entraînante et dynamique, Psychic World est tout de même un très bon jeu de plateforme, moins rapide cependant que Wonderboy qui reste à mon sens le meilleur jeu de plateforme sur la Gamegear.

J'm DESTROY

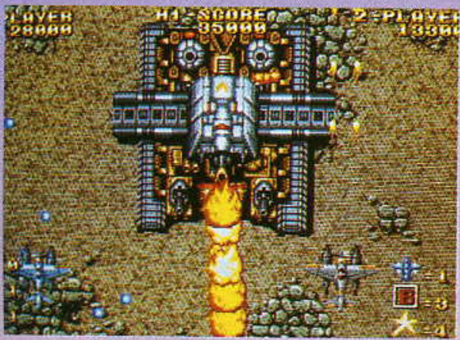


GHOST PILOT

Après différents jeux d'arcade, comme Ninja Combat, Nam-1975 et différentes simulations sportives comme Riding Hero, Baseball Star Professional ou Top Player's Golf, Ghost Pilot est le premier vrai jeu de tir bestial sur Neo Geo. Dans ce Shoot'Em Up pour bastonneux en herbe, vous êtes aux commandes de l'un des plus grands et des plus dangereux avions de guerre jamais construit par les Japonais. Outre les différentes armes classiques que vous pourrez engranger en récoltant les options lâchées par des ennemis à la dérive, vous pourrez également choisir, et cela dès le début du jeu, l'une des deux armes méga-destructrices que la console vous proposera. Ces armes utilisables par pression sur le troisième bouton du Joystick vous permettront soit de détruire tout ce qui se trouve à l'écran, soit de devenir invulnérable pendant un court instant, un champ de force entourera alors toute la périphérie de votre chasseur aérien. Alors que le paysage que vous survolez scrolle d'une manière générale de haut en bas, un second scrolling horizontal celui-là allant de droite à gauche et inversement permettra d'agrandir la surface de jeu. Alors que l'action se déroule sur sept niveaux au total, Ghost Pilot reste un petit peu décevant par rapport à ce que l'on pouvait attendre des capacités de la machine. Si ce jeu de SNK est parfaitement bien réalisé, les sprites de fin de niveau sont à certains égard totalement géniaux, les différents scrollings tout à fait fluides, les arrivées à l'écran de certains ennemis tout à fait remarquables puisque pour la plupart utilisant le système de grossissement de sprites interne à la machine, on ne peut quand même pas rester insensible devant le prix de ce jeu, qui finalement n'apporte pas grand chose par rapport aux meilleurs jeux de tir sur des machines telles que la Megadrive ou la PC Engine, qui sont techniquement bien inférieures à la Neo-Geo. Un jeu que l'on préférera donc plutôt louer qu'acheter, sa durée de vie comme pour la plupart des jeux Neo Geo étant très, très courte (je l'ai fini en moins d'une heure).

J'm DESTROY







NEO GEO 72%

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 19
PRIX: 1800 FRANCS ENVIRON (LA TENDANCE EST À LA BAISSE !)

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

Coregrafx+jeu	990 Frs
Coregrafx+jeu+manettes+quintupleur	1290 Frs
Coregrafx+CD Rom+jeu	3990 Frs
CD Rom+unit	2990 Frs
Supergrafx+jeu	1990 Frs
Turbo Express GT+jeu	2490 Frs
Adaptateur 2 joueurs	199 Frs
Adaptateur 5 joueurs	299 Frs
Adaptateur SGX/CD	399 Frs
Joypad HORI	199 Frs
Joypad NEC	299 Frs
Joystick XE1-PRO	890 Frs
Box Nec (15 jeux)	120 Frs
Sacoche de Transport (12 jeux)	119 Frs

LES NOUVEAUTES

Alice In Wonderland	349 Frs
Burning Angels	349 Frs
Cadash	389 Frs
Champion Wrestler	349 Frs
Chase HQ 2 (SCI)	389 Frs
Columns	349 Frs
Dead Moon	389 Frs
Final Match Tennis	389 Frs
Jackie Chan	349 Frs
Legend Of Hero	389 Frs
Man Hall	349 Frs
Marchen Maze (AliceII)	349 Frs
Over Ride	389 Frs
Powerful Delivery Boy	349 Frs
Puzzle Boy	349 Frs
Silent Debuggers	349 Frs
Tricky	389 Frs
TV Sport Football	389 Frs

LES HITS

Aero Blasters	389 Frs
Afterburner II	349 Frs
Batman	349 Frs
Bloody Wolf	389 Frs
Bomber Man	349 Frs
Chase HQ	389 Frs
Cyber Combat Police	389 Frs
Dark Legend	389 Frs
Devil Crush	349 Frs
Die Hard	349 Frs
Download	389 Frs
F1 Circus	349 Frs
Formation Soccer	389 Frs
Heavy Unit	389 Frs
Hurricane	349 Frs
Mister Heli	389 Frs
Momo Show	389 Frs
Ninja Warrior	389 Frs
Ninjat Spirit	389 Frs
Operation Wolf	349 Frs
Ordyne	389 Frs
Out Run	389 Frs
P-47	389 Frs
PC kid	389 Frs
Power League Baseball III	389 Frs
Rabio Lepus Special	349 Frs
Saint-Dragon	389 Frs
Shinobi	389 Frs
Son Son 2	389 Frs
Spin Pair	349 Frs
Super Star Soldier	389 Frs
Super Volley Ball	389 Frs
Thunder Blade	349 Frs
Toy Shop Boys	349 Frs
Vigilante	389 Frs
Violent Soldier (Sinistron)	349 Frs
World Court Tennis	389 Frs
Zipang	349 Frs

JEUX CD ROM

CD Avenger	449 Frs
CD Crazy Car Racing	349 Frs
CD Final Zone II	449 Frs
CD Golden Axe	449 Frs
CD JB Murder Club	449 Frs
CD Legion	449 Frs
CD Red Alert	499 Frs
CD Side Arms	449 Frs
CD Super Darius	449 Frs
CD Valis III	449 Frs

JEUX SUPER GRAFX

SG Aldynes	449 Frs
SG Battle Ace	399 Frs
SG Darius Plus	449 Frs
SG Galaxy Force II	499 Frs
SG Ghouls 'n' Gosts	499 Frs
SG Grand Zork	449 Frs
SG Strider	499 Frs

MEGADRIVE

Megadrive Fr.+Altered Beast	1790 Frs
Megadrive Int.+jeu au choix	1490 Frs
Arcade Power Stick	399 Frs
Control Pad "Competion Pro"	250 Frs
Joypad PRO 2	199 Frs
Joypad SEGA Megadrive	169 Frs
QuickJoy SG Fighter	200 Frs
Stereo Control Pad "STRIKER"	299 Frs
Game Adaptator (Pour jeux japonais)	150 Frs
Sacoche de transport (8 jeux)	119 Frs
Socle de Rangement (8 jeux)	89 Frs

LES NOUVEAUTES

Aero Blasters	449 Frs
Atomic Robot Kid	449 Frs
Crack Down	399 Frs
Dangerous Seed	449 Frs
Darius II	449 Frs
Dick Tracy	449 Frs
Elemental Master	449 Frs
Fantasy Star III (US)	489 Frs
Gaiares	520 Frs
Gain Ground	399 Frs
Gynoug	449 Frs
Hard Drivin	449 Frs
Heavy Unit	449 Frs
Joe Montana Football	449 Frs
Knock Out Boxing	449 Frs
Magical Boy	399 Frs
Midnight Resistance	449 Frs
Monster Lair	449 Frs
RingSide Angel	449 Frs
Spiderman	449 Frs
Stormlord	399 Frs
Super VolleyBall	449 Frs
Tiger Heli	449 Frs
Volvief	399 Frs
WresteBall	449 Frs

LES HITS

After Burner II	449 Frs
Alex Kidd	369 Frs
A.P. Tournament Golf	449 Frs
Batman	449 Frs
Battle Squadron	449 Frs
Budokan	449 Frs
Cyber Ball	369 Frs
D.J. Boy	369 Frs
Dynamite Duke	449 Frs
E-Swat	369 Frs
Fantasy Star II (US)	615 Frs
Ghostbusters	369 Frs
Ghouls 'n' Ghosts	449 Frs
Golden Axe	369 Frs
Hell Fire	449 Frs
Insector X	389 Frs
Ishido "The Way Of Stones"	389 Frs
JB Douglas Boxing	449 Frs
Last Battle	369 Frs
Mickey Mouse	449 Frs
MoonWalker	369 Frs
Mystic Defender	369 Frs
Populous	449 Frs
Rambo III	369 Frs
Shadow Blasters	449 Frs
Shadow Dancer	449 Frs
Strider	449 Frs
Super League BaseBall	369 Frs
Super Monaco GP	449 Frs
Super Real BasketBall	369 Frs
Super Shinobi	399 Frs
Sword Of Vermillion (US)	615 Frs
Techno Cop	449 Frs
Thunder Force III	449 Frs
Trampoline Terror	389 Frs
World Cup Italia 90	369 Frs
Zany Golf	449 Frs

SNK NEO-GEO

Neo-Geo	3190 Frs
Neo-Geo+Jeu	4490 Frs
Manette SNK	580 Frs

JEUX NEO-GEO

BaseBall Stars	1490 Frs
Bowling	1790 Frs
Cyber Lip	1790 Frs
Joy Joy Kid	1690 Frs
Magician Lord	1490 Frs
Nam 1975	1490 Frs
Ninja Combat	1790 Frs
Riding Hero	1690 Frs
Super Spy	1690 Frs
Top Player's Golf	1790 Frs

GAMEBOY

GameBoy Cleaning Kit	225 Frs
Sacoche Ceinture "HIP POUCH"	245 Frs
Malette de transport "CARRY CASE"	275 Frs
Sacoche pour jeux Gameboy	89 Frs
Game Light	185 Frs
Loupe GameBoy "VIEW BOY"	199 Frs

JEUX GAMEBOY

Amazing Spiderman	245 Frs
Batman	245 Frs
Boulder Dash	245 Frs
Bubble Ghost	245 Frs
Bugs Bunny	245 Frs
Castle Vania	245 Frs
Chase HQ	245 Frs
ChessMaster	245 Frs
Dead Heat Scramble	245 Frs
Dr Mario	245 Frs
Dragon's Lair	245 Frs
Duck Tales	245 Frs
Flappy Special	245 Frs
Gargoyle Quest	245 Frs
Godzilla	245 Frs
Gremlins 2	245 Frs
Hal Wrestling	245 Frs
Hyper Lode Runner	245 Frs
Malibu Beach-Volley	245 Frs
Mercenary Force	245 Frs
MotoCross Mania	245 Frs
Nemesis	245 Frs
Ninja Turtles	245 Frs
Paper Boy	245 Frs
Pipe Dream	245 Frs
Power Mission	245 Frs
Quarth	245 Frs
Radar Mission	245 Frs
Revenge of the Gator	245 Frs
Robocop	245 Frs
Side Pocket	245 Frs
Snoopy	245 Frs
Super Marioland	245 Frs

LA SUPER FAMICOM
Enfin Disponible a un Prix Exceptionnel !!!
2490 Frs

JEUX À 590 FRS

Bombuzal, Super Mario World, F-Zero, Actraiser, Pilot Wings, Populous, Gradius III, Final Fight, SD Great Battle, Hole in One, Big Run, Augusta, Darius Twin.

LES PORTABLES

LA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	1 490 Frs

JEUX GAMEGEAR

Super MONACO G.P.	299 Frs
G Loc (After burner II)	299 Frs
Wonder Boy	299 Frs
Pacman	399 Frs
Junction	399 Frs
Columns	299 Frs

Lynx, Gamemate nous consulter.

ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 Frs
Quick Gun Turbo VI	119 Frs
Quick Gun Turbo Pro	159 Frs
Quick Gun Turbo Profi	139 Frs
SpeedKing Konix (PC/Apple)	250 Frs
SpeedKing Konix	99 Frs
Wico Ergostick	220 Frs
Wicot The Boss	169 Frs
Tapis Souris MOUSE MAT	50 Frs
Boite de Rangement 3,5-40 dk	69 Frs
Boite de Rangement 3,5-80 dk	89 Frs
Boite de Rangement 5,4-50 dk	79 Frs
Disk 3"1/2 neutres (les 10)	45 Frs
Disk 3"1/2 Konica MF-2DD (les 10)	89 Frs

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus ! Renseignez-vous au : 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08 REVENDEURS NOUS CONTACTER

Pour toute commande précisez le type de matériel



© National REPRO

Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Titres	Votre Machine	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter)
- *30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels*
- *Ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement*
- *Frais de port 20 Frs pour les logiciels*
- *Envoi par Chronopost nous consultez*

Préciser : ☐ DISK ☐ CASSETTE **Total :**

Nom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... N° Tél. : ....

CB — Date d'expiration : .... / .... Signature :

Réglement : ☐ chèque Bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !

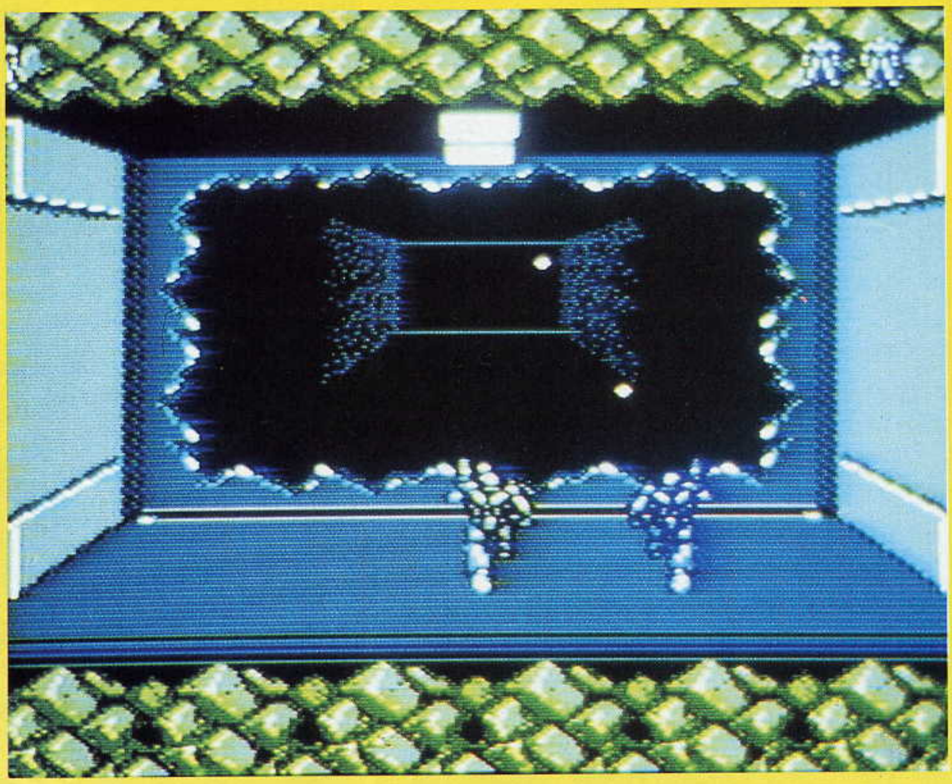
les HITS, les compils , les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

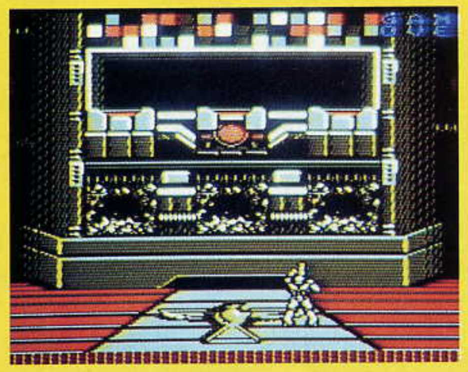
Commandez-les au © : 91.81.26.44

EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 14
PRIX: 300F ENVIRON

NINTENDO
92%

PROBOTECTOR

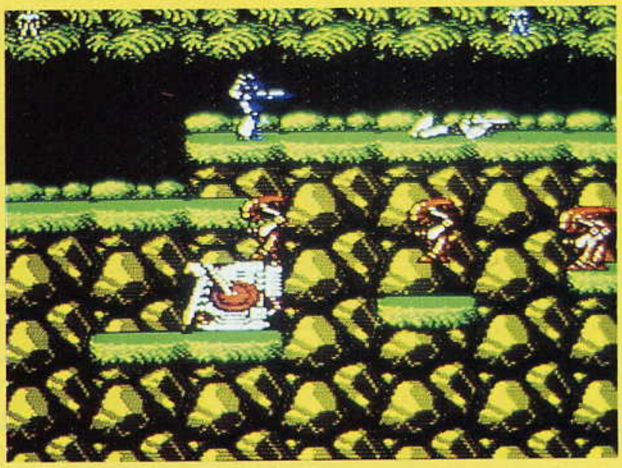




Nous sommes en 2633 et la paix règne enfin sur Terre. Les héros sont au chômage, mais ils vont devoir reprendre du service car d'affreux extra-terrestres se sont mis en tête d'envahir la planète. Les aliens, qui viennent de la galaxie d'Apocalypse, se sont installés dans une forteresse construite sur une île tropicale. La mission de les en déloger a été confiée à deux Probotectors, de redoutables robots de combat. Mais cela ne sera pas facile car l'ennemi se défend avec acharnement. Il faut se méfier des tireurs embusqués et des pièces d'artillerie, ainsi que des ponts qui s'écroulent à votre passage. Heureusement, les robots sont capables d'exécuter des sauts particulièrement acrobatiques pour franchir les obstacles disposés sur leur chemin. Leur armure doit être étanche, car ils n'ont aucune peine à remonter une rivière et ils peuvent même nager sous l'eau pour éviter les tirs ennemis, sans risquer de rouiller. L'armement de base n'est pas particulièrement efficace, mais il est possible de se procurer des équipements supplémentaires bien plus redoutables. Les joueurs qui peuvent prétendre au prix de camaraderie se partageront équitablement les armes supplémentaires, mais il est certain que beaucoup d'autres trouveront plus amusant de se les disputer de la manière la plus déloyale possible, c'est tellement plus drôle! D'autres niveaux se déroulent à l'intérieur de la forteresse et il s'agit alors d'un shoot'em up en 3D, à la manière de Cabal. Vous traversez différentes salles sous le feu ennemi, en détruisant les détecteurs disposés sur les murs.



On est pas là pour rigoler, il faut tirer vite et juste pour venir à bout des huit niveaux de ce programme. Il est indiscutable que Konami est un éditeur de talent qui nous a déjà donné des jeux fabuleux sur la NES, mais ils m'usent les nerfs à changer constamment le titre de leurs programmes. Celui-ci portait le nom de Gryzor dans les salles d'arcade et il est sorti sur la NES, au Japon et aux USA, sous le nom de Contra. La seule différence entre Contra et Probotector ce sont les sprites des héros qui ont été modifiés. Au lieu d'être des guerriers genre Rambo ce sont maintenant des robots, alors que tout le reste est identique au pixel près. Mais qu'importe, Probotector est une petite merveille qui fera le bonheur de tous les



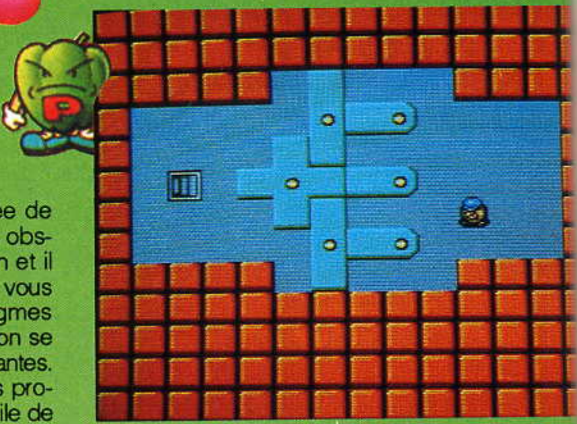
tion est passionnante, d'autant plus que l'alternance entre les niveaux en scrolling et ceux en 3D relance bien l'intérêt de jeu. Les graphismes et l'animation sont excellents et les commandes répondent merveilleusement bien. Si en plein milieu d'un saut périlleux vous vous rendez compte que vous allez vous planter, vous pouvez changer de direction instantanément avec une précision déconcertante. Bravo Monsieur Konami, ça c'est de la jouabilité! Et puis, essayez donc de jouer avec un copain, vous m'en direz des nouvelles. Probotector est un jeu indispensable, alors qu'est-ce que vous attendez?

Alain HUYGHUES-LACOUR

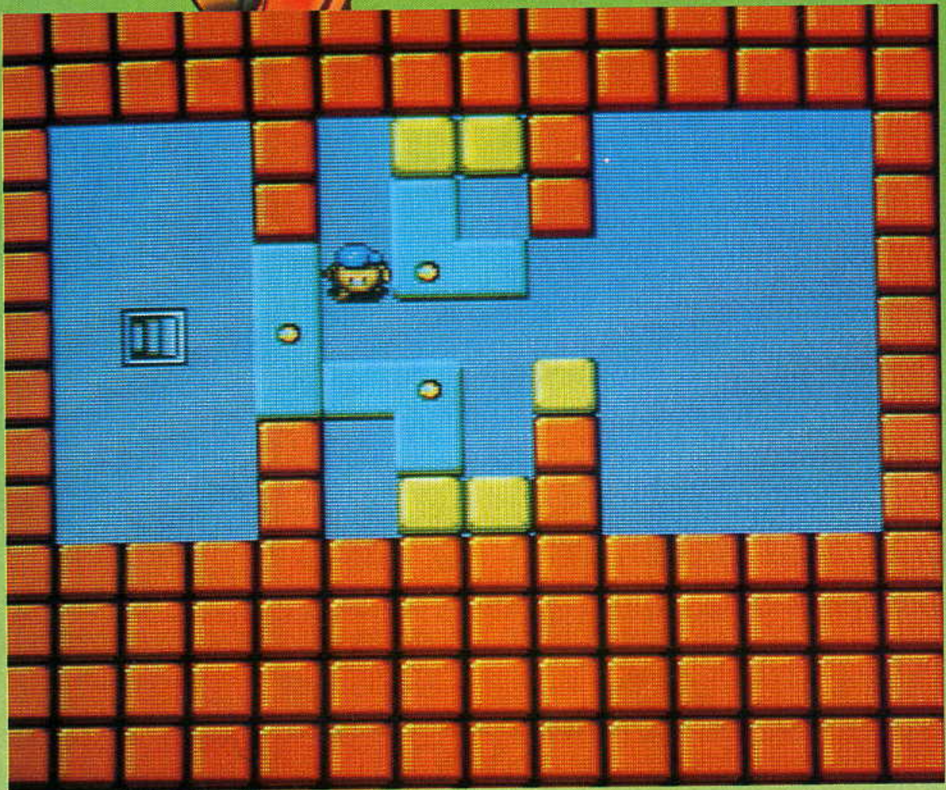
PUZZLE BOY

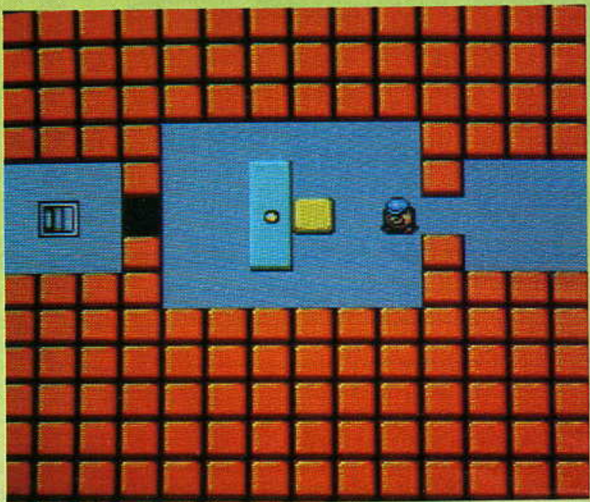
EDITEUR: TELENET
GRAPHISME: 8
ANIMATION: -
MANIABILITE: 15
SON: 11
PRIX:350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE
70%





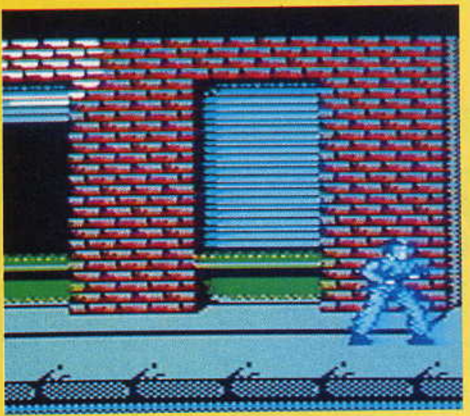




Les possesseurs de PC Engine seront surpris de découvrir Puzzle Boy, un garçon doté de bras et de jambes rachitiques, eux qui sont plutôt habitués aux grands barbares musclés. En fait, ce petit bonhomme a la grosse tête, je veux dire par là que c'est un intellectuel qui ne pratique la musculation qu'au niveau des neurones. Rien qu'en regardant ce drôle de personnage, vous réalisez tout de suite que l'on n'attend pas de vous des prouesses d'habileté, mais qu'il va falloir faire travailler vos méninges pour venir à bout de tous les tableaux de ce jeu de réflexion. Vous êtes dans une salle et vous devez atteindre la sortie qui est située de l'autre côté. Seulement voilà, différents obstacles sont disposés sur votre chemin et il convient de les déplacer de manière à vous ouvrir un passage. Les premières énigmes ne posent guère de problèmes, mais on se prend la tête pour venir à bout des suivantes. Plus on progresse dans le jeu, plus les problèmes sont complexes et il est très facile de se retrouver bloqué. De plus, il faut réfléchir vite, car le temps vous est compté. Des pièces de formes différentes pivotent sur elles-mêmes, mais encore faut-il qu'aucune autre pièce ne les bloque, et il y a également des blocs de taille différente que l'on peut pousser hors de son chemin. Dans certaines salles, ces blocs peuvent être utilisés pour boucher les trous qui vous barrent le passage. Tout cela paraît extrêmement simple, mais on déchante rapidement car certaines solutions sont vraiment tordues. Puzzle Boy figure parmi les tout premiers jeux sortis sur la Game Boy et il est assez surprenant de découvrir aujourd'hui une version PC Engine. En effet, l'habileté ne joue absolument aucun rôle dans ce jeu de réflexion, ce qui est assez inhabituel sur une console dédiée aux jeux d'arcade. Il est donc très difficile de se prononcer sur l'intérêt de ce programme. D'une part, il est indiscutable que ce jeu de réflexion est fort bien construit, et qu'il ferait le bonheur des amateurs de casse-tête les plus exigeants. D'autre part, ce type de jeu est bien plus à sa place sur le Game Boy que sur la PC Engine, dont il n'utilise absolument pas les capacités. Graphisme et animation se limitent au minimum et ce n'est pas le petit thème musical d'accompagnement qui relève le tout. Puzzle Boy est un excellent jeu de réflexion, mais on achète pas une PC Engine pour jouer avec des programmes conçus pour la Game Boy. En revanche, Puzzle Boy est tout à fait à sa place sur la PC Engine GT.

Alain HUYGHUES-LACOUR





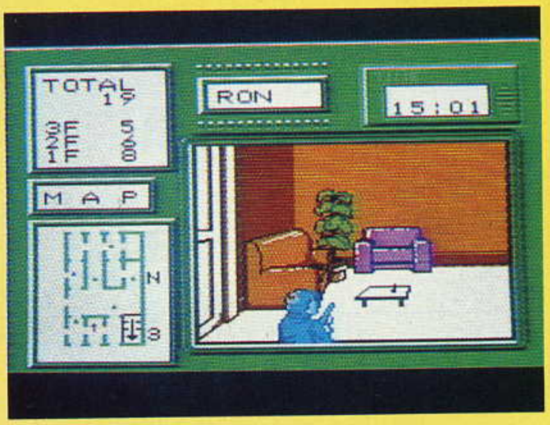
RESCUE
THE EMBASSY MISSION

Avant d'entrer dans le vif du sujet, notons que ce soft est l'adaptation d'un jeu micro, Opération Jupiter, et qu'en plus ce soft avait été développé par une boîte française: Infogrames. Le cas est suffisamment rare pour qu'on s'en souvienne, et espérons que l'opération se répète à l'avenir, histoire que les Japonais voient ce qu'on sait faire par chez nous.

Cela fait déjà onze jours que les occupants de l'ambassade sont détenus en otages. Onze jours de tractations entre le gouvernement et les preneurs d'otages, des extrémistes politiques. Ces discussions n'ayant rien donné, chaque camp est resté sur ses positions, vos chefs ont reçu l'ordre de vous envoyer, vous les membres du meilleur groupe d'intervention du pays.

Votre mission consiste en plusieurs étapes d'approche, pour enfin arriver à l'assaut meurtrier où vous devrez laisser les preneurs de têtes/d'otages sur le carreau, quelques balles dans le corps: quand la raison d'état est en cause, les vies humaines, malheureusement, ne valent plus grand chose.

Vous devrez d'abord placer vos tireurs d'élite sur les toits faisant face à l'ambassade. Vous dirigez les hommes directement, dans la rue, en prenant garde d'éviter les ronds de lumière des projecteurs que les terroristes manipulent pour vous repérer, et qui n'hésiteront pas à vous envoyer une rafale de mitraillette s'ils vous repèrent. Après un coup d'œil sur la carte, vous pourrez repérer les immeubles où vos chefs ont décidé de vous placer. Après cette opération, d'autres membres de votre groupe d'intervention sont héliportés sur le toit de l'ambassade, et auront pour mission de s'introduire dans les locaux eux-mêmes, en descendant en rappel, afin d'aller directement combattre les preneurs d'otages.



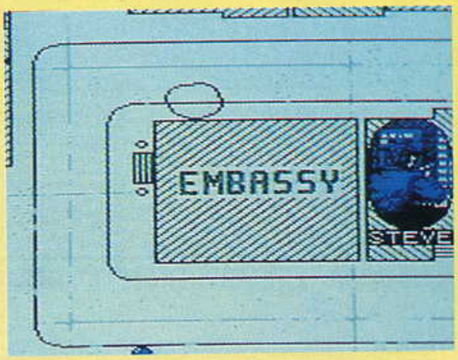
Il est possible de passer au commandement des tireurs d'élite, que vous avez placé plus tôt, apparaît alors un écran représentant le tireur, et ce qu'il voit dans son viseur. Des ombres passent derrière les fenêtres, vous pouvez tirer, mais attention de ne pas descendre l'ambassadeur ou un de ses employés. Si vous décidez de passer directement à l'assaut, faites descendre les hommes du toit, ils fracassent une vitre, et là un nouveau mode de combat apparaît à son tour. Vous vous déplacez dans les couloirs, vous ouvrez les portes, montez les escaliers, le doigt sur la gâchette pour pas se laisser surprendre par les ennemis qui apparaissent, tout en jetant un coup d'œil sur la carte en bas à gauche de l'écran représentant les couloirs, les pièces, et les ennemis par des petits points verts.

Rescue est un jeu agréable qui risque tout de même de lasser le joueur assez rapidement. Pourvu de bonnes animations, les déplacements dans les rues où vous pouvez ramper ou sauter derrière un mur pour éviter les ronds de lumière sont très bien faits; doté de trois niveaux et de cinq missions à difficulté croissante, Rescue permettra aussi de jouer sans voir ses hommes se faire aligner au bout de dix secondes de jeu.

Seb



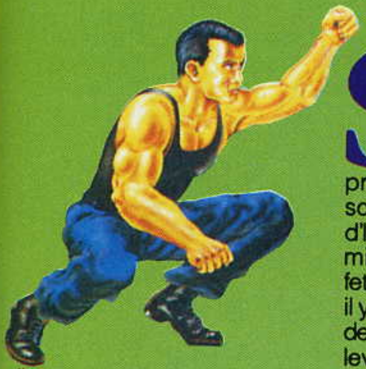




NINTENDO
74%

EDITEUR: KEMCO
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 15
SON: 14
MANIABILITE: 15
PRIX :300 FRANCS ENVIRON

IMPOSSIBLE MISSION



Si vous êtes un vieux de la vieille et que votre connaissance en micro ludique est parfaitement affûtée, vous n'aurez sans doute aucun problème de mémoire pour vous souvenir que cette version d'Impossible Mission n'est pas la première conversion de ce soft. En effet, déjà converti sur Commodore 64, il y a maintenant bien cinq ou six ans de cela, ce jeu d'US Gold avait soulevé de la part des joueurs de l'époque une vive admiration, c'était en effet la première fois qu'une course humaine était aussi parfaitement rendue. Malgré les années, malgré le changement de machine, ce parfait enchaînement dans les mouvements du personnage est resté intact. Et je suis le premier à féliciter les programmeurs d'US Gold pour cette réussite. Enfin, passons à des choses un peu plus sérieuses et plus utiles pour pouvoir mieux connaître et se faire une opinion sur Impossible Mission.



La mission qui vous a été confiée par les hautes autorités de l'état consiste à détruire un complexe robotisé souterrain, la forteresse d'Elvin menaçant de son horreur dévastatrice le monde entier. Pour ce faire, et pour vous déplacer dans les profondeurs du complexe, vous devrez utiliser les divers ascenseurs mis à votre disposition, seule liaison entre les différentes salles gardées par des robots gonflés au plutonium. Dans ces salles, vous devrez découvrir des mots de passe permettant de stopper pendant quelques instants les gardes d'acier, vous laissant ainsi un peu plus de liberté dans vos recherches, et des morceaux de puzzle qu'il faudra reconstituer au moyen de votre ordinateur de poche, afin de pénétrer dans l'antre d'Elvin et de désactiver pour de bon la menace qui rôde sur la terre.

Comme je vous l'ai signalé dès le début de ce test, le facteur le plus étonnant, et c'est d'ailleurs le seul d'Impossible Mission, c'est l'animation du héros qui est quasiment parfaite. A part cela, pas grand chose de merveilleux dans ce jeu. Les graphismes sont fades et assez peu travaillés, la musique pendant le jeu est inexistante, seule la maniabilité est bonne bien qu'il soit impossible de changer la trajectoire du héros pendant qu'il réalise un saut. Bien que ce soft ait un peu vieilli et n'ait plus l'attrait qui était le sien durant les années 1985, Impossible Mission reste tout de même un très bon jeu que l'on a plaisir à revoir sur la petite console huit bits de Sega.

J'm DESTROY

EDITEUR: US GOLD
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

MASTER SYSTEM
80%



SUPER OFF ROAD

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO 83%





Après son succès dans les salles d'arcade, Super Off Road daigne se présenter sur la console Nintendo. Si ce jeu plaisait tant, c'était surtout dû au fait que quatre joueurs pouvaient s'affronter en même temps. Comme vous êtes très attentif, vous allez me dire que malheureusement sur Nintendo on ne pourra y jouer qu'à deux maximum. Détrompez-vous, et c'est là que se trouve une des grandes nouveautés Nintendo de cette année, pour la NES, il est possible de jouer à quatre en branchant la Nintendo Four Score, périphérique qui sera de plus en plus utilisé à l'avenir.

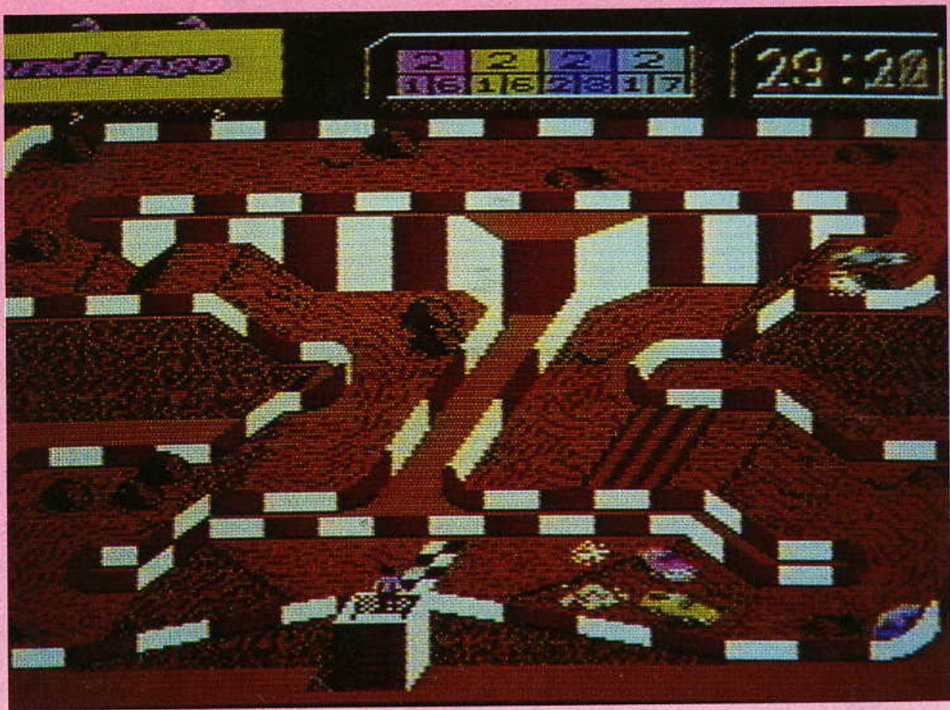
Mais entrons dans le jeu, pour y voir des circuits défoncés, des cratères, des bosses, des tremplins, et quatre voitures, donc, qui doivent faire les cinq tours de piste le plus rapidement possible. Après un menu qui permet d'entrer le nom du joueur, vous contrôlez directement le véhicule, en indiquant les rotations et les accélérations. Vos adversaires n'hésiteront pas à vous foncer dedans, à vous faire des queues de poisson, ou, en restant plantés devant vous, à faire un bouchon qu'il faudra éviter. Pendant les courses, il est possible de ramasser des bonus qui rapportent de l'argent, de plus le premier arrivé à la fin des 5 tours gagne aussi une certaine somme. Cet argent, vous pourrez le dépenser après chaque course, si vous n'êtes pas éliminé, en achetant des options pour votre voiture: nitro, pneus, amortisseurs, accélérations ou modification de vitesse maxi.

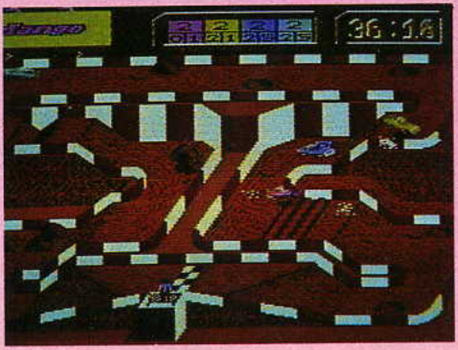
Les nitros sont utilisables, de façon limitée, le nombre de nitros qu'il vous reste est indiqué à l'écran pendant la course, en appuyant sur le bouton B, alors que le bouton A sert à l'accélération normale.

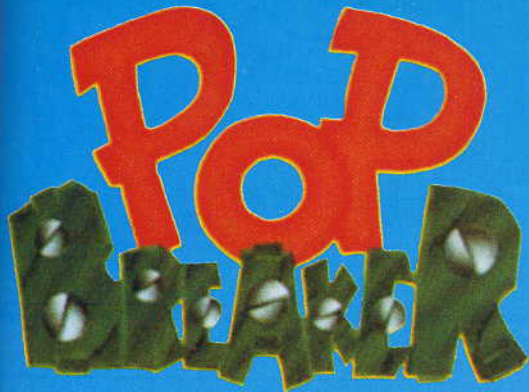
D'une course à l'autre, les circuits changent, ou complètement, avec un nouveau tracé, ou vous devrez le parcourir dans l'autre sens, ou encore en y voyant ajouté de nouveaux pièges.

Graphiquement simple, amusant surtout à plusieurs (même à deux sans la Nes Four Score), Super Off Road est un bon jeu de course qui est en plus accompagné de nombreuses musiques réussies.

Seb







et détaillons un peu plus ce jeu de Micro Cabin, qui effectue là sa première réalisation sur la console portable de Sega. A l'écran, vous dirigez un vaisseau cosmique assez étrange que vous aurez au préalable sélectionné parmi les trois disponibles. Entre ces trois vaisseaux, une seule différence: l'emplacement du canon à droite, au centre ou à gauche à l'avant du vaisseau. Cette disposition du canon, comme vous le verrez, aura son importance car elle induira la position du vaisseau par rapport à ses adversaires au cours du jeu. Assez lent dans

EDITEUR: MICRO CABIN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 13
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR
68%

ces divers déplacements, Pop Breaker n'étant pas exactement un jeu de tir, pour éviter les impacts qui pourront survenir, mieux vaut avoir un sens accru de l'anticipation. Agrémenté par des graphismes somme toute relativement bons, Pop Breaker a du mal à convaincre, surtout lorsqu'on fait un petit peu attention au prix.

J'm DESTROY









Il est assez difficile de ranger Pop Breaker dans une catégorie de jeu bien précise. Assez peu définissable, Pop Breaker étant à la fois un jeu de tir et un jeu de stratégie dans lequel il faut réfléchir à chacun de ses mouvements pour ne pas exploser contre les divers pièges placés ça et là. Au nombre de cinq, ces pièges vous poseront pas mal de problèmes, d'autant que la maniabilité du vaisseau laisse grandement à désirer. Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs







Ahhhhh, enfin! Serait-on tenté de dire en apprenant la sortie d'Aldynes sur notre beau territoire. Pour être complètement franc, il faut bien avouer que les nouveautés et les jeux en général spécifiques à cette console ne sont pas légion. Depuis sa sortie en France ou au Japon, il y a maintenant plus d'un an, seuls trois jeux étaient disponibles et pour une console trois jeux, c'est vraiment très peu. Enfin, heureusement que la Super Grafx est entièrement compatible avec la PC Engine, parce que sinon, on aurait pas mal de mouron à se faire... Mais laissons quelque peu tomber le caractère un petit peu rébarbatif de cette console, pour se consacrer uniquement au jeu en lui-même, et de ce côté les critiques sont bien moins nombreuses que les compliments, les capacités techniques de la Super Grafx prenant le dessus sur toutes les bassesses du style: "C'est pas trop tôt", "Ah ben, finalement ils se sont enfin décidés à sortir un jeu sur ma console", "Combien de temps va-t-il encore falloir attendre pour que je puisse jouer au prochain...". Effectivement, une fois que la cartouche est insérée dans la fente, que le "Power" est sur la position marche, on se tait et on admire le spectacle qui défile sur l'écran. Après une belle page de présentation expliquant plus ou moins le scénario d'Aldynes et une petite voix digitalisée qui vous demande de vous préparer pour la mission qui vous a été confiée, le jeu peut enfin commencer. Si vous ne le saviez pas déjà (ce dont je doute fort) Aldynes est un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans – jusqu'à douze simultanés – qui comporte tout ce que les amateurs d'action et de tir à répétition raffolent. Ainsi dans Aldynes on retrouve à peu près tous les ingrédients qui font de ce Shoot'Em Up un excellent titre. Pour faire un superbe jeu de tir, il faut tout d'abord des tonnes d'options. Au nombre de sept y compris les "Speed Ups" permettant d'augmenter la vitesse de déplacement du vaisseau, les "Power Ups" augmentant la force énergétique de vos armes jusqu'à cinq fois (un schéma présent au bas de l'écran permet de connaître l'état exact et le niveau d'énergie de chaque arme) et les "Shuttles", sorte de petits modules spatiaux pouvant ou non se déplacer indépendamment du vaisseau-mère, ces options peuvent dans leur phase d'énergisation maximale détruire la majorité de ce qui se trouve à l'écran, et ce n'est pas du luxe, parce que vraiment à certains passages on ne sait vraiment plus où donner du laser, ça tire de partout! Avec des ennemis comme des bombes anti-personnel qu'il faut toucher plusieurs fois de suite avant qu'elles n'explosent dans une gerbe d'explosions à répétition, la variété et le nombre d'ennemis d'Aldynes sont excellents. Certes bien moins rapide que Dead Moon (également testé dans ce numéro), Aldynes est bien plus technique; il faut constamment zigzaguer entre les défenses adverses, éviter les missiles, les bombes qui vous foncent dessus, bref il faut sans arrêt être sur le qui-vive. Graphiquement parlant tout de même un petit peu décevant par rapport à ce qu'on était en droit d'espérer compte tenu des capacités de la machine, Aldynes comporte de nombreuses très bonnes idées qui permettent à ce Shoot'Em Up de sortir du lot.

J'm DESTROY

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

SUPER GRAFX
90%



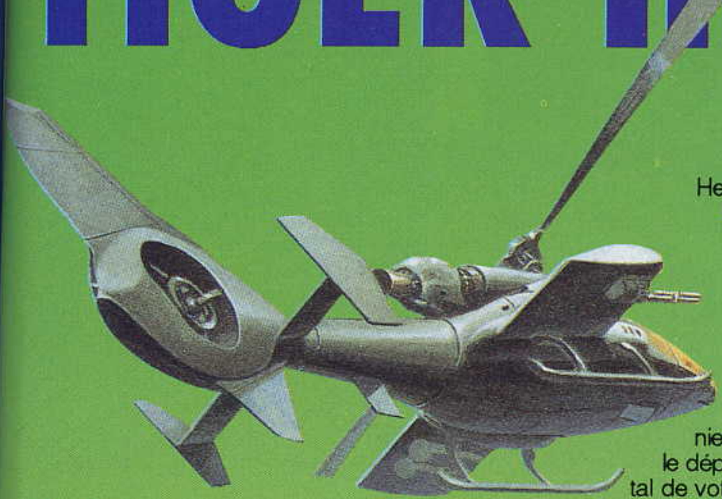




TIGER HELI

DISPONIBLE SUR MEGADRIVE JAPONNAISE
EDITEUR: TRECO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE **78%**



Non mais c'est pas vrai, quand est-ce qu'on changera un petit peu de registre, quand est-ce que ces bougres de satanés Japonais vont évoluer dans leurs différentes réalisations? Reconnaissez que même si on les aime bien, les jeux de tir, en tout chose il existe une limite, et là il me semble bien que la limite soit un petit peu dépassée. Sur Megadrive trois productions sur quatre sont des Shoot'Em Up, eh bien ouais, je m'en fous et je n'en pas peur de le dire: à force, ça commence à faire beaucoup et même à gaver un max. Bon, fini, on reprend un peu son calme, son intégrité, on se vide l'esprit et on repart d'un meilleur pied, comme si rien ne s'était passé, comme si Tiger Heli était le premier jeu du genre sur Megadrive, bref on reprend comme si de rien n'était.
Issu d'un jeu d'arcade du même nom, Tiger Heli est un Shoot'Em Up à scrolling vertical plein écran, le second sur cette console depuis Aleste. Reprenant le même type de système de scrolling que ce dernier, l'écran suit alors le déplacement horizontal de votre hélicoptère de combat. Tiger Heli est un jeu de tir comme tous les fanas du bouton "Fire" peuvent les apprécier. Ainsi, dans cette réalisation de Treco on retrouve la plupart des options qui ont jadis fait fureur dans les salles d'arcade. Chacune de ces options ont des propriétés bien précises, une notamment vous permettra de changer d'arme à volonté. Touchez-la lorsqu'elle est rouge, une série de missiles fonçant droit devant anéantira une bonne partie des objectifs, lorsqu'elle est verte votre hélicoptère laserisera d'un tir continu tout ce qui se trouvera sur son passage, lorsqu'elle est jaune, la possibilité vous sera offerte de tirer dans quatre directions (devant, derrière, à droite et à gauche) bien pratique lorsqu'un certain nombre d'ennemis foncent sur vous latéralement, enfin lorsque cette pastille virera au bleu, le champ de votre tir se verra élargi pour atteindre pratiquement les deux coins supérieurs de l'écran (une des plus efficaces). En tout, donc, quatre armes différentes vous seront proposées. Bien sûr, chacune de ces armes peuvent parfaitement être améliorée en plusieurs niveaux d'efficacité pour devenir dans leur phase la plus dangereuse une arme quasi-indestructible. D'autres vous permettront d'accélérer la célérité de votre hélicoptère, de récupérer une vie supplémentaire ou de bétonner un maximum d'intrus en larguant par le biais du bouton C une bombe ravageuse pour les lignes ennemies.
Malheureusement pour la qualité du jeu, Tiger Heli est assez exaspérant, bien plus difficile que dans sa version PC Engine, ce jeu de Treco pose pas mal de problèmes au joueur qui vient de se faire toucher.
Perdant alors toutes les armes qu'il avait emmagasinées, le joueur s'énerve rapidement devant la multitude d'ennemis et de pièges infranchissables qui surgissent devant lui. Même si le nombre de Continue est assez important puisqu'infini, par moment on a plutôt envie de tout recommencer au début que de continuer dans de pareilles conditions. Parfaitement réalisé, bien qu'il ralentisse un peu lorsque l'écran est surchargé, ce Shoot'Em Up classique reste tout à fait correct.

J'm DESTROY



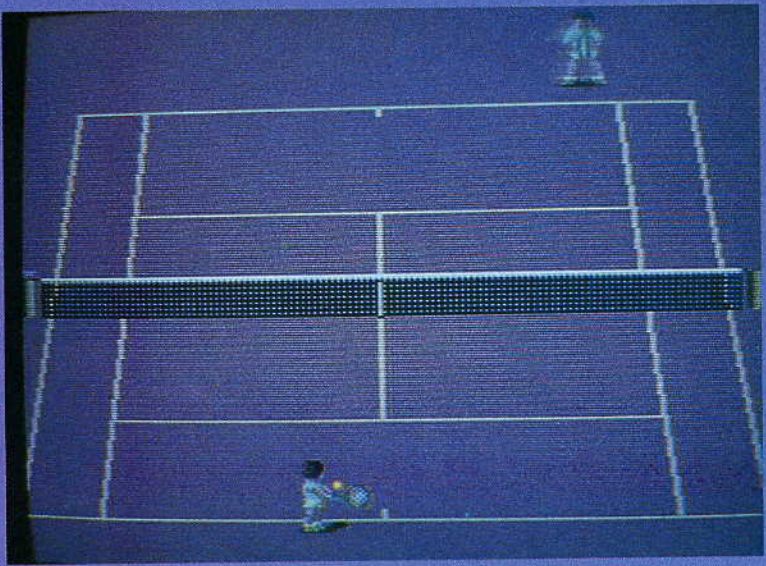




Final Match TENNIS

EDITEUR: HUMAN CREATIVE
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
SON: 12
REALISME: 19
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 94%



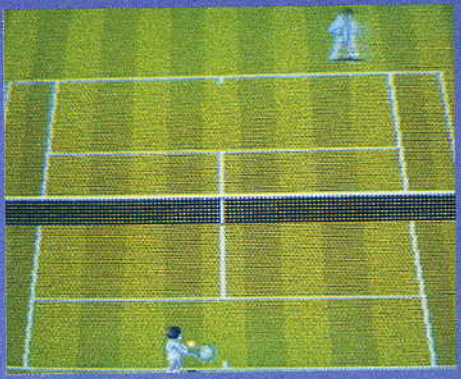
Après l'excellent (comme dirait l'autre) World Court Tennis, voici la seconde simulation de tennis sur PC Engine, répondant au doux patronyme de Final Match Tennis. Ce jeu est réalisé par la même équipe que celle qui nous avait déjà offert le non moins estimable Formation Soccer. Ces quelques données en tête, plus question de se demander si FMT est bon ou pas, la réponse coule de source. Mais avant de commencer par la fin et de proclamer déjà les résultats, il vaudrait peut-être mieux détailler quelque peu cette nouvelle simulation de Human Creative. Dès l'introduction de la cartouche, un menu permettant de sélectionner le type de jeu auquel on désire participer, trois options sont ainsi présentes. Le mode "Exhibition" vous entraîne dans une partie sans enjeu, le seul plaisir est alors de tester les coups sur des adversaires que vous aurez au préalable choisi en fonction de votre niveau de jeu. Le mode "World Tour" vous permettra de participer aux plus grands tournois de la planète, et ainsi de devenir l'un des premiers joueurs du monde. Enfin la troisième option du menu principal "Training" vous placera en face d'une machine lanceuse de balle, histoire d'améliorer et votre toucher de balle et la précision de vos coups. Dans ce mode vous pourrez modifier le lancer de la balle suivant quatre effets: lobé, slicé, amorti, ou vers l'avant, changer la vitesse de la balle de une à dix unités, déterminer le point de départ de la machine au moment du lancé: fixe ou mobile. Très efficace pour vous mettre dans l'ambiance d'un match futur, la création de ce mode de jeu est une bonne initiative qui manquait à World Court Tennis. Autre avantage par rapport à ce dernier, Final Match Tennis permet de jouer jusqu'à quatre (en double) simultanément, mais si vous n'êtes que deux ou trois, pas de problème, la console se chargera de la gestion des joueurs manquants. Bien évidemment, et comme tout tennis qui se respecte, vous pourrez réaliser vos exploits sportifs sur trois surfaces différentes: herbes, dur, terre battue, la vitesse de la balle au moment de chaque rebond s'en verra modifiée. Il est par exemple assez difficile lorsqu'on est habitué à une surface d'en changer comme ça sur un coup de tête, les réflexes et les anticipations n'étant alors plus tout à fait les mêmes. Au niveau du jeu proprement dit, Final Match Tennis est là encore tout à fait complet.

Tellement complet même que les programmeurs de Human Creative ont été obligé de redéfinir la fonction de la touche Run traditionnellement utilisée pour faire pause dans le jeu, en une touche permettant de faire des lobs. Un point encore de plus pour cette conversion. Tout comme WCT, presque tous les coups du tennis sont permis: montée à la volée, balles liftées, slicées, lobées, smashs, coups droit et revers amortis ou puissants, toute la panoplie des meilleurs joueurs est envisageable. Mais le plus extraordinaire reste encore à venir. Final Match Tennis est aussi d'une précision diabolique, certes assez difficile au départ, le positionnement du joueur par rapport à la balle devant être assez soigné, et le moment de la frappe parfaitement synchronisé avec le rebond de la balle, au bout de quelques heures de jeu FMT devient très vite captivant, la balle allant pratiquement à l'endroit précis où vous voulez qu'elle aille. Au niveau de la réalisation là encore, on ne peut pas reprocher grand-chose à ce jeu de Human Creative. Le terrain est représenté de face, les joueurs jouant de haut en bas et vice-versa. Un scrolling multidirectionnel rapide suivant tous les déplacements de la balle (de la même façon que World Court Tennis) permet une meilleure vision du terrain, surtout lors des coups de débordement.

Graphiquement un ton au dessus de WCT, Final Match Tennis n'est tout de même pas à la hauteur des meilleures simulations de ce sport sur micro.

Mais si vous êtes plusieurs et si vous voulez vous faire un plan sport en chambre devant votre moniteur l'espace de quelques heures de jeu, n'hésitez pas, Final Match Tennis: c'est dément!

J'm DESTROY



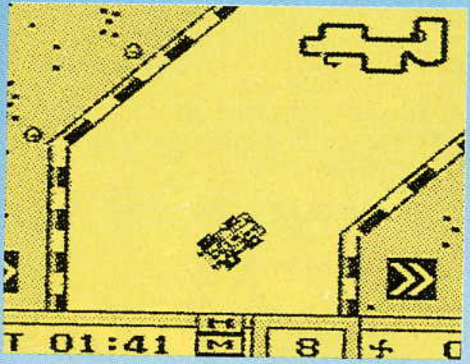


F1 BOY

Sélection Micromania

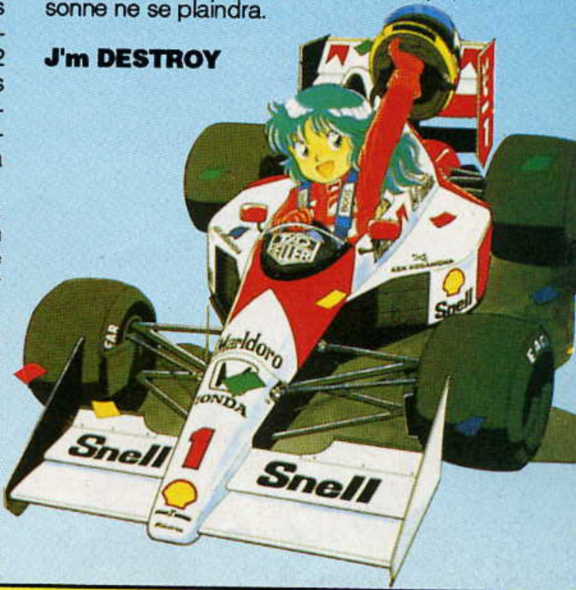
EDITEUR: LENAR
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 75%

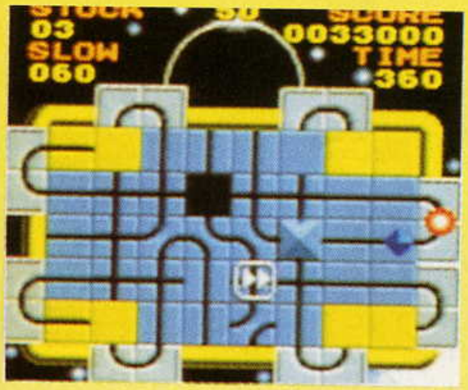


Comme son nom le suggère, dans F1 Boy vous serez transporté dans la peau d'un coureur du championnat automobile du moment. Suivant votre habileté à négocier les chicanes, les virages à quatre-vingt-dix degrés, et à dépasser vos adversaires, vous pourrez sélectionner l'un des trois types de voitures (formule 3000, formule Un ou formule Super qui n'existe pas dans la réalité mais qui ici désigne les courses pour les joueurs les plus confirmés) mis à votre disposition dans le menu de présentation. Dans ce menu vous pourrez également choisir le nombre de tours, de trois à trente, le nombre de courses de quatre à seize, ainsi que les circuits sur lesquels vous voulez concourir. Dans un second menu, vous devrez sélectionner l'un des neuf moteurs disponibles, cinq de ces moteurs possèdent des boîtes automatiques, les quatre autres des boîtes manuelles à trois vitesses. Allant du moteur V8 au moteur V12 en passant par le moteur V10, ce menu vous permettra d'optimiser le rapport poids/puissance dont les journalistes sportifs nous parlent tant durant les périodes de course à la télé, en fonction du tracé du circuit.
Une fois toutes ces manipulations effectuées, le jeu peut commencer. Toujours placé en huitième position, c'est-à-dire en quatrième ligne, si vous voulez bien vous comporter vous ne devrez pas manquer votre départ. Durant la course, le dépassement (surtout au niveau super) releve de l'exploit, la vitesse de défilement de l'écran étant assez rapide.
Entièrement vu du haut, un scrolling multi-directionnel animant le tout, F1 Boy se déroule un peu à la façon de Roadster (testé dans un précédent numéro de Consoles News), en gommant les principaux défauts de ce dernier. Durant toute la durée des épreuves, une petite musique assez rythmée, mais qui à la longue devient fort répétitive, suivra chacun de vos exploits. Graphiquement tout à fait correct, F1 Boy est un jeu sympathique qui au premier abord ne payait pas de mine, et comme en plus il est possible d'y jouer à deux en connectant deux Gameboy, personne ne se plaindra.

J'm DESTROY



JUNCTION



Déjà converti sur Megadrive, Junction est après Shangaï II le second jeu de réflexion pure sur Gamegear, suivant un principe complètement différent, puisque Junction reprend le thème du taquin, plus familièrement également appelé jeu de pousse-pousse. Cependant, Junction possède quelques originalités par rapport à ce dernier. Tout d'abord, ce jeu de Micronet est représenté en pseudo trois dimensions, c'est-à-dire que la surface de jeu est vue de trois quarts haut, cette technique de représentation est assez peu utilisée pour un tel jeu, mais elle permet à ce dernier d'être l'un des plus beau jeux de réflexion sur console. Mais avant d'aller plus loin, deux mots sur les règles du jeu.
A l'écran, un rectangle rempli de carrés de dimensions identiques mais d'aspect différent. Sur chacun de ces carrés des rails de chemins de fer comportant croisements, lignes courbes, lignes droites, et tournants. Le but étant de faire circuler une boule à travers ce réseau en déplaçant un à un tous les carrés, en ayant toujours le même objectif en tête: faire passer la boule en des points précis du parcours. Si vous aimez les casse-têtes chinois, les jeux dans lesquels il faut réfléchir avant de réaliser chaque action, Junction est le jeu qu'il vous faut, d'une part parce c'est vrai que la réalisation est belle et que d'autre part les jeux de ce style sur cette console ne sont pas vraiment légion.
De plus, un menu de sélection présent dès la mise sont tension de la machine vous permettra de choisir l'un des cinquante niveaux disponibles, ainsi que le nombre de vies que vous aurez le loisir d'utiliser. Bien qu'assez lassant à la longue, Junction est un jeu agréable, et qui change par rapport aux productions cependant assez variées sur Gamegear.

J'm DESTROY



EDITEUR: MICRONET
GRAPHISME: 17
ANIMATION: NON SIGNIFICATIVE
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR 70%

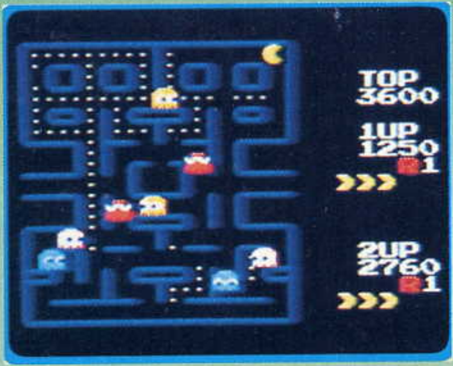
PAC-MAN

EDITEUR:NAMCOT
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 10
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEGEAR **70%** A DEUX



Il est assez étrange de constater que cela fait deux fois coup sur coup qu'un jeu est adapté pratiquement simultanément sur Gamegear et sur Lynx, deux machines on ne peut plus concurrentes. Shangaï était le premier, Pac Man est le second. Coïncidence ou non, je vous laisserai seul juge. Enfin, passons outre ces quelques remarques et parlons donc de Pac Man sur Gamegear. Bien que Pac Man soit l'un des plus anciens jeux vidéo de la création, il reste cependant ce qu'il a toujours été. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une Gamegear et si en plus vous adorez Pac Man, alors n'hésitez pas, vous ne serez pas du tout déçu par cette réalisation de Namcot, qui en presque tous les points reste fidèle à l'original. Parfaitement bien converti, ce Pac Man comporte cependant un problème de taille, la maniabilité n'est en effet pas sans reproche et lorsqu'on est coursé par une foule de fantômes, on a souvent du mal à parfaitement négocier les nombreux changements de direction. Parfaitement fidèle au niveau sonore au jeu d'arcade, la seule originalité de Pac Man réside dans le fait que l'on peut y jouer à deux simultanément. Ce plus par rapport à toutes les autres conversions de ce méga hit mondialement connu permet à Pac Man de s'en sortir avec les honneurs. Doté d'un scrolling vertical, permettant d'avoir une meilleure vision de l'aire de jeu et de plus gros sprites à l'écran, celui de la Gamegear n'étant pas bien large (même si elle est la plus grande des consoles portables) est tout de même d'un intérêt assez limité, sa durée de vie restant assez courte, le jeu étant trop répétitif pour vraiment être intéressant.



J'm DESTROY

GAMEGEAR **60%** SEUL



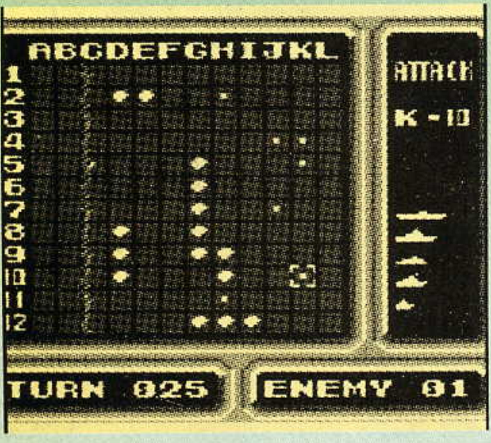
RADAR MISSION

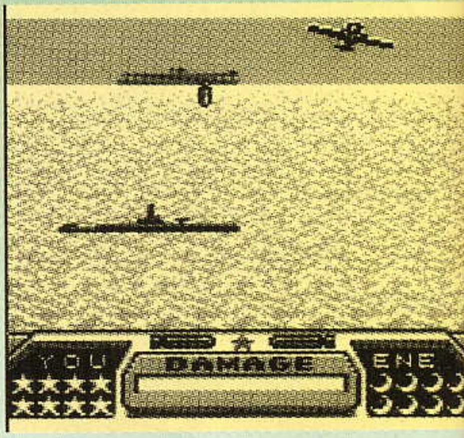
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY **76%**

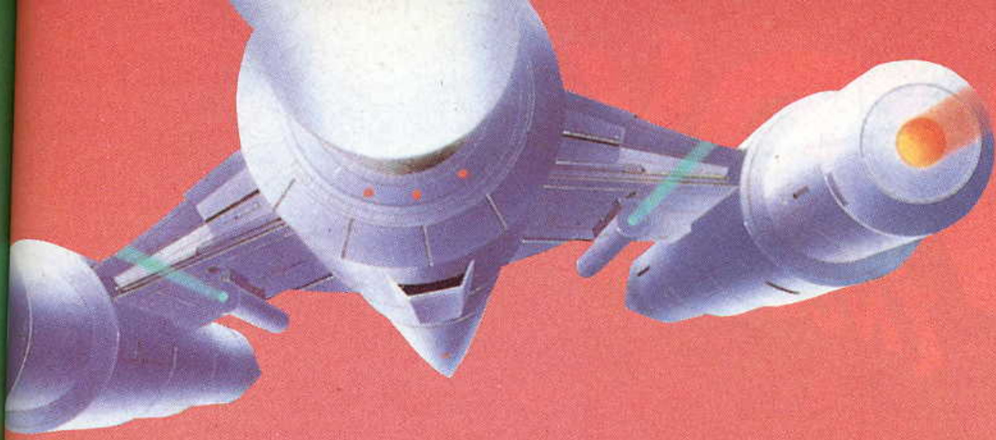
Sélection MICROMANIA

Je suis sûr et certain que pendant les heures de classe, au nez et à la barbe de votre prof de math, vous avez déjà joué à ce jeu. Non, ce n'est pas la peine de me raconter des bobards, avec moi, cela ne marche pas. Pourquoi? Tout simplement parce qu'à la bataille navale, je pense y avoir joué avant vous. Effectivement, Radar mission est une Bataille Navale. Plus sophistiquée que la seule bataille navale sur papier, Radar Mission vous propose en fait deux jeux différents mais traitant du même sujet. Le premier est le jeu classique, c'est-à-dire que vous devez placer vos cuirassiers, vos torpilleurs et autres vedettes dans un carré de huit sur huit, de dix sur dix ou de douze sur douze, une option présente dès le début de la partie vous permettant de sélectionner la surface de jeu. Pas grand chose à dire sur cette partie du jeu, puisque tout bon écolier doit la connaître. Un seul petit détail, lors des tirs de votre vaisseau, de superbes animations permettront d'égayer un peu ce jeu qui dans cette partie laisse le joueur passif devant les quelques mouvements qu'effectue sa flotte. Par contre, dans la seconde partie, dans "le jeu de type B" on change du tout au tout, et de l'action je vous garantis qu'il va y en avoir. Aux commandes d'un sous-marin, vous devrez tirer sur tout ce qui passe devant vos torpilles. Un radar vous permettra de connaître la position exacte de vos adversaires sur la carte. Si au départ la flotte ennemie ne semble pas très tenace, ne vous fiez pas aux apparences car là réside toute sa stratégie. Animé par un scrolling horizontal sur un nombre incalculable de plans, je n'avais jamais vu une telle chose sur Gameboy, cette phase de Radar Mission est réellement extraordinaire, même si lorsqu'on y joue pendant des heures, ce jeu de Nintendo pourrait en lasser plus d'un. Personne ne pourra rester insensible devant la beauté de son animation et de ses graphismes. En conclusion, Radar Mission est un jeu agréable qui se laisse découvrir avec plaisir, mais qui pour beaucoup d'entre vous pourrait être qualifié de "facile".





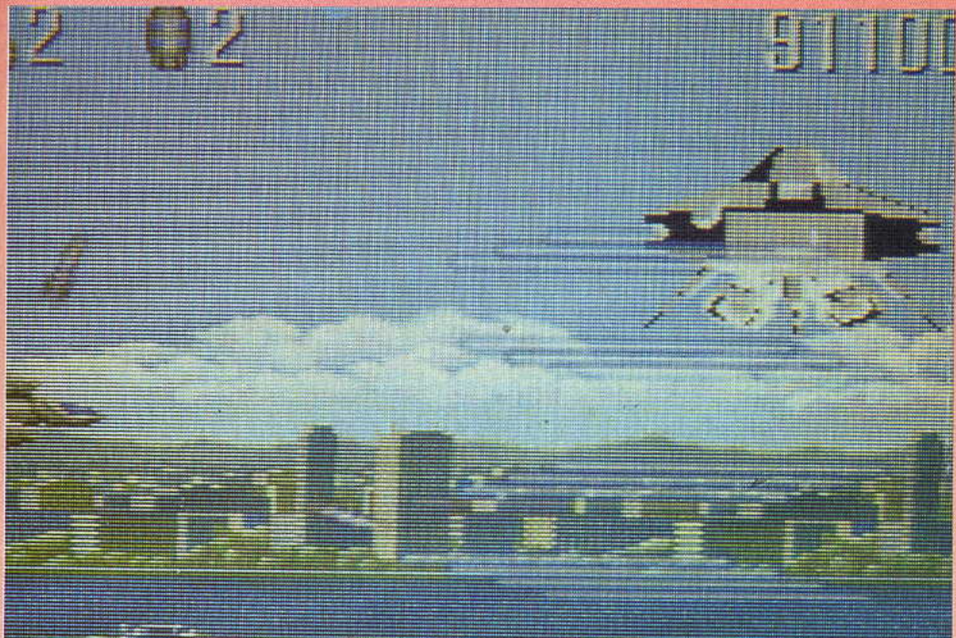
J'm DESTROY



DEAD MOON

Tous les yeux, tous les télescopes, tous les esprits étaient rivés, pointés sur la lune, depuis que la télévision avait annoncé l'écrasement imminent d'une météorite sur la surface lunaire. Jusqu'alors rien ne s'était passé dans le ciel terrestre, pas une comète n'avait troué le tapis d'étoile, pas un astéroïde ne s'était écarté de sa trajectoire située entre Mars et Jupiter. Mais ce jour-là, tout, tout était différent. Après plusieurs heures d'attente, le phénomène se produisit enfin. Une énorme boule de feu apparut dans les profondeurs de la nuit se dirigeant droit sur la lune. Sur les écrans radar, un compte à rebours: 5... 4... 3... 2... 1... Impact. Tout le monde retint son souffle pendant quelques secondes, qu'allait-il se passer? La lune allait-elle changer de trajectoire et, attirée par l'attraction terrestre, foncer droit sur notre chère petite planète bleue? Eh bien non, ne vous rassurez pas tout de suite, car tout n'est pas fini. En effet après avoir envoyé une sonde lunaire à la surface de notre petit satellite, les ingénieurs et scientifiques se sont aperçu qu'une espèce jusqu'alors complètement inconnue commençait à se développer, à construire des armes de destructions globales dans le seul et unique but de vaincre la puissance terrestre dominante dans l'univers. En tant que chef de patrouille de l'une des plus cotées des escadrilles de navires inter-stellaires, vous avez été envoyé sur la lune en solo pour combattre ces forces hostiles. Au vu du scénario comme vous l'avez sans doute déjà compris, Dead Moon est un bon vieux Shoot'Em Up des familles. Se déroulant le plus souvent suivant un scrolling horizontal sur plusieurs plans – parfois même, jusqu'à six multi-directionnellement, une première sur la petite console de NEC – doublé d'un léger scrolling vertical permettant d'agrandir la surface de jeu (un peu à la façon de R-Type toujours sur PC Engine). Alors que ce jeu au sein de notre petit monde fermé, avouons-le, n'avait pas été annoncé avec pertes et fracas, il faut bien se rendre à l'évidence c'est vraiment du tout bon. Si effectivement le scrolling est un véritable bijou, comme on aimerait en voir plus souvent, l'animation elle non plus n'est pas en reste. D'une rapidité qui n'a d'égale que celle de Super Star Soldier ou de Gunhed, la vitesse de déplacement des différents sprites qui traversent l'écran en rafale est tout bonnement stupéfiante. Du reste, Dead Moon est certainement un des jeux de tirs les plus rapides dans le sens horizontal sur PC Engine. Mais les similitudes avec ces deux programmes, références en matière de Shoot'Em Up, ne s'arrêtent pas là. En effet, la gestion des options s'effectuent à peu près de la même façon. Ainsi vous avez plusieurs niveaux de force et d'efficacité dans chacune des armes que vous pourrez obtenir au cours des six stages que comporte Dead Moon. Si vous



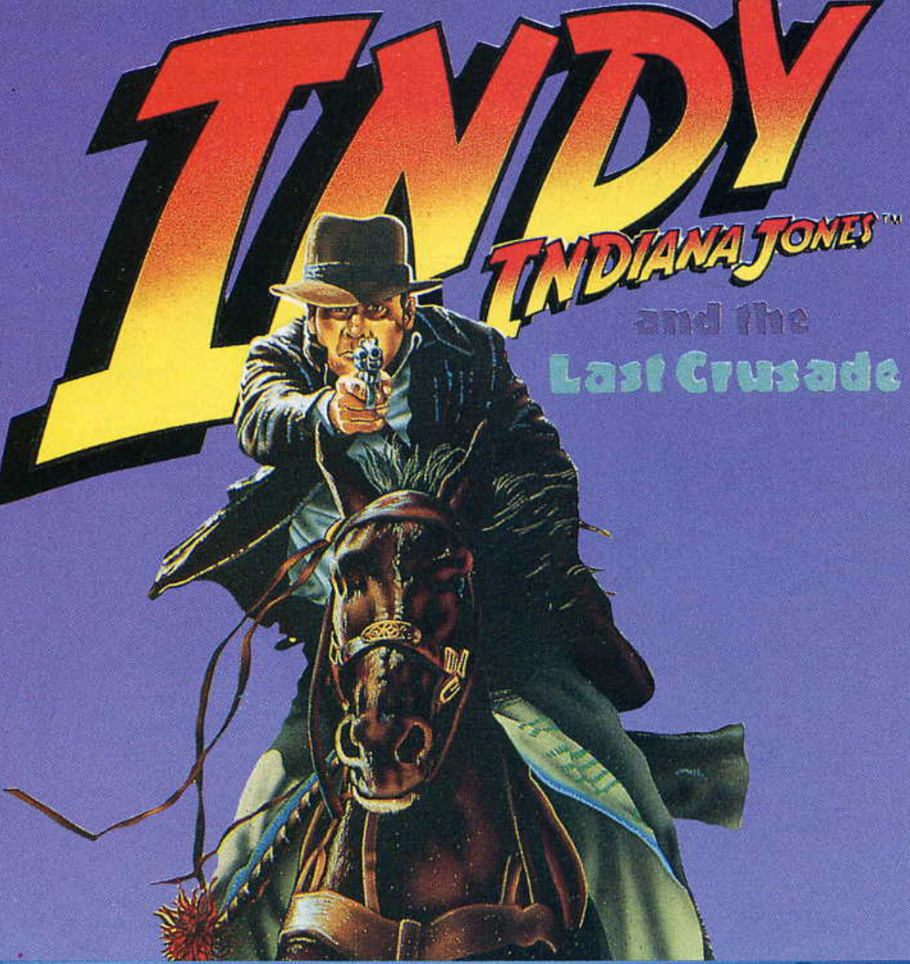


êtes touché une fois, vous ne mourrez pas immédiatement, vous perdez juste un niveau de force dans les armes que vous aurez au préalable engrangé. Au nombre de six sans compter les bombes détruisant une bonne partie des ennemis à l'écran qui sont accessibles par pression sur le bouton I du joystick et les pastilles permettant d'accélérer la célérité de votre chasseur galactique, ces armes sont une fois de plus tout à fait remarquables et originales. Bien que les sprites ne soient pas toujours parfaitement dessinés, on peut même dire que dans l'ensemble ils sont assez simples pour ne pas dire "simplistes", les décors de fonds sont eux tout à fait stupéfiants de réalisme, la surface de la lune du troisième niveau est même tout à fait remarquable. Outre le graphisme et l'animation, la maniabilité là aussi est tout à fait exemplaire, il est même possible de sélectionner la célérité de son vaisseau lorsque le jeu est en pause. Certes moins impressionnant qu'Aldynes sur Super Grafx (mais ne comparons pas ce qui n'est pas comparable), Dead Moon demeure cependant un excellent Shoot'Em Up, certainement un des meilleurs du genre sur PC Engine.

J'm DESTROY

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE
86%





I...Et l'aventure continue. Après "Les aventuriers de l'arche perdue", "Indiana Jones et le temple maudit", voici le troisième et dernier volet des aventures de notre héros au grand cœur. Cette fois-ci, Indiana Jones, interprété à l'écran de main de maître par Harrison Ford, se lance à la recherche du Saint Graal, une sorte de timbale mythique gardée par des chevaliers plus que centenaires. Une légende disait même que si l'on buvait l'eau sacrée avec ce Saint Graal, on devenait immortel. Normal donc que cet objet précieux intéresse tant notre archéologue en mal d'aventures. Mais attention, dans cette recherche, vous ne serez pas seul: des tonnes d'adversaires se dresseront sur votre chemin, ainsi Indiens, brigands, dompteurs de chevaux, rhinocéros, girafes essayeront de vous empêcher de venir au bout des six tableaux qu'Indiana Jones and The Last Crusade comporte. Reprenant approximativement les principales scènes du film, ce jeu d'US Gold vous entraînera au cours du premier niveau au fin fond d'une grotte souterraine dans laquelle vous devrez retrouver la croix de Coronado. Dans le second, vous devrez guider Indy dans le train du cirque tout en évitant les coups de corne des rhinocéros hostiles à votre passage, ou la tête des girafes qui se feront un malin plaisir à laisser traîner leur tête là où il ne faut pas. C'est au cours du troisième tableau que vous arriverez dans les catacombes italiennes. Dans cette partie, vous devrez éviter rats, souris et boules de feu et surtout vous devrez rapporter le bouclier du croisé du Graal, vous indiquant le chemin à suivre pour enfin retrouver la timbale tant espérée. Au cours du quatrième niveau, vous devrez escalader les murs du château de Brunswald, en évitant les défenses de la Gestapo qui sera là à la moindre de vos erreurs. Perdu par son père (Sean Connery à l'écran), le journal du Graal est à bord du Zeppelin, l'énorme dirigeable allemand. Indy devra, dans cette cinquième scène, retrouver le journal et subtiliser le biplan qui lui est attaché, afin de s'enfuir et d'éviter la menace des patrouilles ennemies qui n'arrêtera pas de s'accentuer au fur et à mesure de votre avancée. Enfin, ce n'est que dans le sixième et dernier stage que vous retrouverez le Saint Graal. Une fois de plus, dans cette scène, le temps est limité car votre père, le Docteur Jones, a été touché par balle, seule la réussite de votre mission sera son salut. Tout au long de ces différents stages animés par un scrolling multi-directionnel impeccable, vous devrez grimper sur des cordes suspendues dans le vide, éviter d'innombrables pièges comme des ponts qui s'effriteront sous vos pieds, sauter de wagon en wagon, escalader des reliefs abrupts, attraper votre fouet pour vous débarrasser plus rapidement des adversaires qui essayeront de vous atteindre pour enfin atteindre votre but. Doté de graphismes d'une complexité rare pour une machine comme la Master System, Indiana Jones est également parfaitement bien animé. Sa démarche est souple et est certainement avec Mickey Mouse l'une des plus attrayantes sur cette console. Malheureusement, en ce qui concerne le côté sonore de notre affaire, c'est nettement moins bon. Si les choses commencent assez bien avec l'air qui nous est maintenant bien familier car fredonné par beaucoup, durant l'action la musique laisse place à quelques bruits assez moyens. Enfin, ne vous inquiétez pas, même si cette partie du jeu est un ton au-dessous, Indiana Jones est un excellent titre qui vous fera passer de longues heures devant votre moniteur ou devant votre télévision. Allez-y sans crainte, je vous le dis, Indiana Jones And The Last Crusade c'est du tout bon.

J'm DESTROY



EDITEUR: US GOLD
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 13
MANIABILITE: 15
GLOBAL: 88%
PRIX: 320 FRANCS ENVIRON

MASTER SYSTEM 88%


Quickjoy
ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO
LES CLASSIQUES A LAMELLES
SV 122 QUICKJOY 2
SV 119 QUICKJOY "JUNIOR"
LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE
SV 128 QUICKJOY 8
"MEGABOARD"
SV 126 QUICKJOY 6
SV 125 QUICKJOY 5
"SUPERBOARD"
SV 123 QUICKJOY 3
"SUPERCHAGER"
LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA
SV 401 SG SEGA
SV 301 NI 5 NINTENDO
SV 305 NINTENDO "PRO"
SV 127 QUICKJOY 7
"TOPSTAR"
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
"PRO"
LA STAR DES MANETTES
EMBASE SUR AMORTISSEURS
SV 210
CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE
SV 202 JOYSTICK
MICRO-SWITCHES "PRO"
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES
QUICKJOY est distribué par :
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex
IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins specialisés.
AudioSonic

JEUX CRACK

GX 4000

NAVY SEALS

Pour pouvoir changer de niveau, il vous faut inscrire CPC dans la table des high-scores. Puis à la partie suivante faire PAUSE et appuyer sur la flèche du haut.

(Guillaume TILOCCA)

LYNX ATARI

SLIME WORLD

Pour voir la fin tapez: A48278 et sortez en haut à droite de l'écran.

(François POLI)

SUPER FAMICOM

ACTRAISER

Une fois que vous avez terminé le jeu appuyez sur reset, un menu spécial apparaîtra, vous permettant de jouer à toutes les scènes d'arcade à la suite.

(J.M. DESTROY)

GAMEBOY

GARGOYLE'S QUEST

Voici le dernier code, avec 4 d'énergie, 3 de saut, 3 de vol, avec les boomerangs et les boules de feu, de l'essence de saulstream, 9 vies ainsi que 99 viols: O8EB-LWD5. La grotte qui mène à l'avant-dernier monstre est celle qui se trouve le plus à droite de toutes les autres grottes.

(Maxime BUILLON)

HYPER LOAD RUNNER

Voici tous les codes:
17: NU-2346
18: QH-2411
19: SU-2476
20: TT-6637
21: WG-6702
22: YT-6767
23: CU-2736
24: FH-2801
25: HU-2866
26: KH-2931
27: LG-7092
28: NT-7157
29: QF-7221
30: UG-3190
31: VF-7351
32: XS-7416
33: AF-7481
34: CR-7545
35: FE-7610
36: JF-3579
37: KE-7440
38: OF-3709
39: PE-7870
40: TF-3839
41: RS-7936
42: UF-8001
43: YG-3970
44: ZF-8131
45: BS-0004
46: EF-0069
47: FE-4230
48: JF-0199
49: LS-0264
50: MR-4425

(Yannick BLAISE)

FORTRESS OF FEAR

Dès que vous commencez le jeu, allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé. Avec cette clé, vous gagnerez une autre vie en prenant le deuxième coffre. Et voici un autre moyen de gagner des vies, trouvez dix diamants.

(José DASILVA)

PENGUIN BOY

Voici quelques codes:

niveau 5:AD1990
niveau 9:EB5408
niveau 13:BF8163
niveau 17:DA2945
niveau 21:FC3876
niveau 25:ED0492
niveau 29:CA4217
niveau 33:DF9721

(Cédric AURO)

FIST OF THE NORTH STAR

Voici la liste des codes:

level 1:E4D Y3H0
XL7 26N1
level 2:OML TZ8S
VPG CY9I
level 3:XKP 72QN
ZHR JTUS
level 4:FWH GCE9
C80 47A

(Adrien CHICOT

DOUBLE DRAGON

Quand vous verrez les femmes, donnez leurs 2 coups de poing et un coup de pied, vous gagnerez alors une vie supplémentaire.

PC NEC

CYBER COMBAT POLICE

Lorsque la page de présentation est stabilisée, appuyez sur les touches: II, I, II, I, II, I et run. Vous accéderez au sound test. Appuyez sur 1, 2 et run en même temps... Ils sont fous ces japonais!

(J.M. DESTROY)

JACKIE CHAN

A la page de présentation, allez à gauche puis à droite, ensuite appuyez simultanément sur les boutons II, select et run pour choisir le stage du 1 à 5.

(J.M. DESTROY)

VALIS III

Au titre de présentation en japonais, faire: I, I, haut, bas, droite, gauche puis run. Vous pourrez ainsi accéder au choix de tous les dessins animés.

(Philippe BEZON)

KICKBALL

Pour jouer contre la dernière équipe, faire: 00AD.

(Philippe BEZON)

F1 CIRCUS

Pour changer l'aspect des voitures, au titre de présentation, faire simultanément: I, II, haut, run.

(Philippe BEZON)

JACKIE CHAN

Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, tapez dans les airs jusqu'à que celle-ci apparaisse. Prenez-la et vous voila arrivé dans l'un des quatre bonus stages.

(Alexandre VIEUX)

BEACH VOLLEY

En mode tournament, voici quelques codes: Chine: 162014, Japon: 972379, Brésil: 541915, USA: 445391, URSS: 796618

(Julien LOPEZ)

GOMOLA SPEED

Les codes s'arrêtent au niveau 21, ce qui vous obligera à faire les 5 derniers stages d'une seule traite.
prendre un:
V pour un petit bonhomme vert.
E pour une étoile.
R pour un bonhomme rouge.
B pour un bonhomme blanc.
A pour un atomic robot kid.
niveau 2: V E R V B
niveau 3: E A B E V
niveau 4: R E B V R
niveau 5: A R A E V
niveau 6: A B E A A (big boss à ce niveau)
niveau 7: A B E B A
niveau 8: R A B V R
niveau 9: E B B A E
niveau 10: V E E V A
niveau 11: B B B V A (big boss à ce niveau)
niveau 12: B R B V E
niveau 13: E A B B A
niveau 14: B A B B R
niveau 15: V R R E A
niveau 16: V E R V A (big boss à ce niveau)
niveau 17: E V A R R
niveau 18: V V R B V
niveau 19: V V B E V
niveau 20: A R A E A (big boss à ce niveau)

---

niveau 21: pas de code, mais ce level n'est pas très dur.
niveau 22: il existe une salle secrète dans ce tableau, pour y accéder, il faut aller dans la pièce se trouvant le plus en bas à gauche du niveau. Puis allez dans le coin à gauche de cette salle.
niveau 23: stage très difficile, une seule solution : FONCER.
niveau 24: level encore plus dur que le 23! Une des meilleures tactiques consiste à ne pas bouger pendant 20 à 30 secondes, vous récupérerez vos anneaux sans rien faire.
niveau 25: big boss final.

(Patrice KRYSZTOFIAK)

RABIO LEPUS SPECIAL

A la page de présentation, restez appuyé sur select, tout en appuyant sur:
.4 fois sur le bouton I
.3 fois sur le bouton II
.2 fois sur le bouton I
.1 fois sur le bouton II
Vous aurez ainsi 4 shields au lieu de 3. Par contre si vous êtes un pro et si vous voulez passer en mode expert, restez appuyé sur select et pressez:
.2 fois sur le bouton I
.2 fois sur le bouton II

(Jean-christophe MORICE)

F1 CIRCUS

En inscrivant la lettre N à la place de votre nom au début, on obtient directement une Ferrari, ce qui permet de meilleurs temps dans les courses et les qualifications dûs à une meilleure accélération.

(Sébastien FRANCOIS)

BOMBER MAN

Voici les codes de tous les niveaux:

1-2 UUOWMNEE
1-3 RUKRLPPC
1-4 UKBZHTVK
1-5 RARHPBPC
1-6 RAFHPBPN
1-7 UBFZLSVG
1-8 RBLVHGHK

2-1 UBBZVPVG
2-2 UXGKSWVK
2-3 MXBEESAH
2-4 MKHAEIYA
2-5 MUEEEOVC
2-6 UCHZVORE
2-7 UCHZVERA
2-8 UXNKSGVL

3-1 UXKKHWST
3-2 UXVKHWSV
3-3 RBCCQHLY
3-4 UWNVGEVK
3-5 MAECJHVN
3-6 RXANNOLK
3-7 UBHHIESG
3-8 MUVCLSCZ

4-1 MCHNQQGP
4-2 MWBCQVSA
4-3 UUPVNNGA
4-4 MXVCNGSA
4-5 UBZHQIUT
4-6 RBOEVOKR
4-7 RKECNWVE
4-8 UOPHSEPP

5-1 UUYVJOPU
5-2 MCONWVEP
5-3 UAVVOHTU
5-4 UBZHOGAK
5-5 MKANVLCA
5-6 MUCCVLAT
5-7 RXANGJVE
5-8 UKZHHOAL

6-1 ROBCLBEV
6-2 UBWZBMHK
6-3 UABKQTTU
6-4 MXVEMQVH
6-5 ROKBNBEV
6-6 RCWBQEES
6-7 MBNAIWCA
6-8 MWEEIGTS

7-1 RAOYQNEV
7-2 MBNAWLTK
7-3 UBYZLTAG
7-4 UWFKONAK
7-5 RBKBPMVZ
7-6 MKNAVVTH
7-7 UWBKLNAG
7-8 UWFKOMAH

8-1 MAGEGOPP
8-2 RCRKPONN
8-3 UABFVBCU
8-4 UWAFTWKK
8-5 RBKFJVVY
8-6 MBKAGSGK
8-7 MOKAPBSN
8-8 UXAFSOKH

(Jean BENOIST)

FAIRY DUST STORY

A la page de présentation, laissez enfoncés les boutons select, bas, I, II et
appuyez sur run.

ZIPANG

Pour ceux qui n'arrivent pas à la fin de ce jeu, voici les codes des 5 derniers niveaux. Le chiffre indique combien de fois il faut cliquer vers le bas, pour chaque carré et ceci de gauche à droite.
niveau 56: 15, 3, 2, 3, 8, 13.
niveau 57: 9, 7, 6, 15, 0, 5.
niveau 58: 14, 14, 8, 0, 14, 3.
niveau 59: 11, 11, 0, 0, 13, 9.
niveau 60: 14, 10, 8, 0, 6, 3.

(Alexandre VIEUX)

ALEX KIDD IV SEGA

-1er niveau: baissez-vous, et n'arrêtez pas de lancer les flèches.
-2ème niveau: mettez-vous dans un coin et n'arrêtez pas de donner des coup d'épée ou de lancer des flèches.
-3ème niveau: donnez-lui des coups d'épée quand il est en l'air.
-4ème niveau: 1ère transformation. Attendez qu'il saute au dessus de vous puis allez vers la droite, jusqu'à ce qu'il apparaisse en glissant vers vous, approchez-vous de lui, pour lui donner un coup d'épée.
2ème transformation. Dès qu'il apparaît, dirigez-vous vers lui pour le faire reculer vers le mur et quand il est coincé, donnez-lui des coups d'épée.
3ème transformation. Dès qu'il descend d'en haut, avancez-vous vers lui en lui donnant des coups d'épée.
-A la fin de la 1ère moitié de la 1ère partie (du dernier stage vers la maison), pour avoir les deux trésors inaccessibles par le dessus de la maison, allez tout en bas et avancez-vous à genoux dans le mur de droite.
-A la fin du 2ème niveau, ne prenez pas tout de suite la porte «EXIT» mais prenez l'entrée, remontez et sautez sur le mur de droite et continuez vers la droite, vous aurez un trésor.
-Au 3ème niveau, au début de la 2ème partie, montez sur la plate-forme et sautez sur le mur de gauche, il y a un passage secret permettant de passer au dessus des obstacles mais aussi d'avoir 2 trésors.
-Au même endroit, où il y a une corde, mettez-vous en boule de feu et allez vers la droite pour accéder à un trésor.

(Nicolas Emmanuel).

SECTION Z NINTENDO

Niveau 3 = troisième et dernière planète.
-H: allez en haut
-B: allez en bas

* B-H-B-B- allez en haut de la section 47 et tirez sur la droite pour faire apparaître une boucle qui vous mènera au niveau supérieur -H-B-B-H- allez en haut de la section 54 et tirez sur la droite -H-B-B.

* Si vous ne prenez pas les boucles, vous tournez en rond sans pouvoir finir le jeu.

* Dans la dernière section (sect 58), vous serez confronté à L-Brian (le maître de Balangool) et pour le vaincre il faut posséder le laser et la protection magnétique. Pour avoir une chance de le battre, il faut que l'énergie soit supérieure à 64%.

* Pour récupérer le maximum d'énergie, allez à la section 46 et allez à chaque fois en haut: vous atteindrez facilement 99% d'énergie.

(Tazamoucht Karim).

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES NINTENDO

Niveau 3:
-Pour éviter les véhicules qui parcourent les rues de New York, il suffit d'appuyer sur Select. Ensuite remontez dans votre camion et tous les ennemis disparaîtront à l'exception de quelques-uns qui sont faciles à détruire ou à éviter.
-Si les monstres des bâtiments sont trop difficiles à abattre, entrez et sortez plusieurs fois pour changer d'adversaire.
-Pour atteindre la mega-turtle (le boss), ne quittez pas la route qui se trouve la plus près de l'écran. Lorsque vous aurez atteint l'égout du bâtiment, utilisez Léonardo pour traverser l'eau qui sépare les plate-formes éloignées. Il faut impérativement que Léo n'ait pas de deuxième arme, sinon il sera trop lourd pour traverser.
-Pour vaincre la mega-turtle, il faut que deux tortues soient avec une énergie maximum et avec des armes de soutien. Alternez les différentes tortues lorsque l'une d'elles est sur le point de mourir.

Niveau 4:
-Big Mouser (le boss) se trouve dans le bâtiment 17. Au bout de celui-ci, il n'y a pas d'échelles ni de portes, le seul moyen d'en sortir est de tomber dans le petit trou.
-Trois écrans plus bas le boss vous attend. Pour le vaincre, il suffit d'observer ses yeux. Lorsqu'ils seront fixés sur vous et qu'ils clignoteront, sautez le plus haut possible pour échapper aux rayons lasers. Ensuite, allez au centre et frappez-le quand sa bouche s'ouvre (il faut le toucher plusieurs fois avant que son énergie commence à diminuer.).

Niveau 5:
-Pour atteindre le technodrome, allez à l'ouest (à gauche) jusqu'à une bouche d'égout située entre deux longues barrières. A la fin de cet égout le technodrome vous attend (je n'ai pas trouvé la solution pour le détruire).
-Evitez de toucher le mécanisme projecteur (hélicoptère de sécurité), ou sinon il vous tuera du premier coup, il est invincible.

(Tazamoucht Karim).

ULTIMA IV SEGA

Humilité: LUM	Valeur: RA
Spiritualité: OM	Sacrifice: CAH
Honêteté: AHM	Honneur: SUMM
Justice: BEH	Compassion: MU

Et c'est pas fini. Voici les correspondances ville-métier-vertu-nom du compagnon-période de lune:
-Humilité: Magincia, berger (Katrina), dernier croissant
-Spiritualité: Skarae Brae, Ranger (Shamino), dernière moitié
-Honnêteté: Moonglow, mage (Mariah), nouvelle lune
-Justice: Yew, druide (Joana), premier tiers
-Valeur: Jehlom, guerrier (Geoffrey), première moitié
-Sacrifice: Minoc, chaudronnier (Julia), pleine lune
-Honneur: Trinsic, paladin (Dupre), dernier tiers
-Compassion: Britain, barde (Lolo), premier croissant.

Vous trouverez la Belladone en latitude J'F longitude C'O, «par les nuits les plus noires, lorsqu'aucune lune n'éclaire le ciel».
-la Pierre Noire se trouve sur la porte de lune de Moonglow, «par les nuits les plus noires...».
-Dans les châteaux de Lycaeum (Vérité), d'Empathie (Amour) et de l'ordre du Serpent d'Argent (Courage), interrogez les Antos sur les trois parties de la clé (clochette, livre de vérité, «Candle»), après avoir reçu cette information in english.
-pour acheter dans les boutiques, mettre le curseur talk sur la table noire et en face du mec qui vend (on appelle ça un vendeur).
Encore un conseil: ne pénétrez pas dans les donjons avant d'être devenu un Avatar. Voici les ingrédients (en symboles, se reporter au tableau) des sorts inconnus: Gate Travel: A,F,H/ Resurrect: A,B,C,D,E,H (!)/Quickness: est écrit dans le bouquin.

(Kazmierski Igor).

VEINARDS !

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



MEGADRIVE

AFTERBURNER II

Lors de la phase de ravitaillement, au 5ème stage, appuyez sur le bouton B et mettez le joypad vers le droite, le tout simultanément, vous aurez 100 missiles de plus.

(Stéphane CUMPLIDO)

RINGSIDE ANGEL

Au début dans le choix des catcheuses, prenez la vedette: CUTY SUZUKY.
Lors du combat, lorsque votre adversaire est à terre, allez vous mettre à ses pieds et appuyez sur le bouton C.
Recommencez jusqu'à ce que votre énergie clignote, puis prenez votre adversaire à deux bras et réappuyez sur le bouton C, selon la position pressez haut ou bas, ainsi vous ferez la prise magique, et votre adversaire ne pourra plus bouger.

(Frantz SCHLUSSELHUBER)

GAIARES

Pour obtenir l'écran d'option, laissez les touches A, B et C enfoncées, puis appuyez sur start. Vous ne verrez alors que du noir sur votre écran. Il ne vous reste plus qu'à relâcher les boutons A, B, C.

(Thatsana XAYACHACH)

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Pour jouer sur la neige, mettez l'option new-playoff, puis prenez le match Pittsburg at Buffalo.

(Hervé GACHEN)

FANTASY STAR II

Faites pause pendant le jeu. Puis appuyez sur le joystick comme si il n'y avait pas de pause et vous verrez le jeu en ralenti!

(Jean-baptiste TRAVO)

SUPER VOLLEY BALL

Pour exécuter la prise éclair (un service spécial qui n'est pas indiqué dans le manuel d'instruction), au moment de votre service mettez le joypad vers le haut, puis pressez les boutons A et B en même temps. Lorsque la balle devient rouge, mettez le joypad vers le bas et appuyez sur les touches A et B simultanément, vous verrez c'est radical...

(Steve VETAIRE)

TOURNAMENT GOLF ARNOLD PALMER

Voici un code qui vous permettra de terminer premier en mode tournoi, vous finirez à -10 lors de la première épreuve:
AAR1 8qAg CCAA qFyA ICoq DAVB AgIg IAHK G6+F.
Vous aurez ainsi un nouveau caddie plus expérimenté (trois points de power et trois points de skill au lieu de 1).
Juste une dernière chose...
Respectez bien les MAJUSCULES et les minuscules.

(Thierry VERSMISSEN)

SHADOW DANCER

Voici certains trucs qui vous feront gagner des vies supplémentaires.
Lors du bonus stage de chaque fin de niveau, où vous devez tuer le plus de ninjas possible (cinquante environ), branchez votre auto-fire, tirez et mettez-vous le plus à gauche possible de l'écran et vous ferez un PERFECT, pour gagner trois vies. Si vous ne disposez pas d'auto-fire, ne tirez sur aucun ninja...
Autre chose:
Lorsque vous arriverez au BOSS final, tuez les ninjas gris en les laissant rouler et disparaître, puis mettez-vous sous les piliers des statues quand le feu tombe du plafond. Les flammes éteintes, sautez tirer des shurikens dans la tête du maître de l'union des lézards...
Bonne chance!

(Stéphane GORON)

arcades

L'Amusement Trade Exhibition International est sans conteste le plus gros salon d'Europe exclusivement consacré aux jeux d'Arcade, aux flippers et aux machines à sous. Se tenant tous les ans en début d'année à Londres, il a le mérite de parvenir à drainer tous les gros constructeurs japonais et américains qui viennent à l'occasion montrer leurs prototypes sur ses stands. Voici donc trois mois à l'avance les futurs hits français!

ATEI'91 The show

Sur près de 600 stands répartis sur deux étages, l'ATEI présentait tout sur tous les domaines des loisirs automatiques, même les casinos gratuits à l'occasion (dommage que j'ai manqué de temps pour en profiter!). Le doyen des Salons de l'automatique Européens en est déjà à sa 47ème année, sa notoriété explique donc son gigantisme.



La grande attraction du salon, celle qui pouvait justifier à elle seule cette longue attente, c'est le **R-360!** Pour sa première présentation en Europe, le plus beau des simulateur avait mobilisé les foules; il fallait prendre un ticket avec numéro en arrivant et attendre son tour. Et souvent entre le numéro qu'on venait de prendre et celui dont c'était le tour qui était affiché, un écart de plus de cent personnes! Pas évident de faire du sur place ou de rester dans les environs jusqu'au moment fatidique avec tout ce qu'il y avait d'autre à voir pour vous en rendre compte. Ce n'est donc que le dernier jour que j'ai pu accéder à l'engin. Pour vous, j'ai testé à fond la machine tournant à 360 degrés dans des loopings sans fin! C'est éprouvant, on en ressort tout démoli mais c'est démentiel! La sensation de liberté que l'on peut avoir lorsqu'on est plongé dans le jeu, libéré momentanément du sol, solidement attaché, évoluant au gré des sollicitations du manche à balai, c'est fou! Comme vous le savez sans doute si vous lisez régulièrement Joystick, c'est la carte de **G-LOC** modifiée et améliorée qui sert de jeu. J'ai choisi le mode difficile (pas exprès!) et j'ai commencé ma mission. Ça bouge tellement par rapport à la version cockpit qu'il n'est pas toujours aisé de savoir où l'on en est. Et je suis parve-

TAITO

Sur le stand, on pouvait voir bien mis en valeur une démonstration en vidéo du **D3-BOS Infinity**, engin sphérique en cours de développement. La réponse de la compagnie au R-360 de Sega. Contrairement à son homologue, celui de Taito n'accueillera pas de jeux vidéo mais bel et bien des simulateurs d'entraînement au vol dans l'espace, des simulateurs de manèges de fête foraine, pour simuler sans danger tout ce qui pourrait l'être: chutes des rapides, ski de compétition, etc... On vous tient au courant dès qu'on en sait plus. Plus terre à terre, le **Sonic Blast Man** est un mélange réussi entre un jeu vidéo et une attraction foraine, comme celles qui permettent de mesurer la force de vos coups de poing. Car c'est là-dessus qu'est basé Sonic Blast Man, votre puissance musculaire. Le but du jeu c'est de frapper le plus fort possible une sorte de punching-ball placé juste en dessous de l'écran. La puissance de votre coup est traduite par l'impact qu'il a sur ce qui est à l'écran. Facile d'en déduire votre force suivant si la chose n'a pas bronché ou si elle est réduite en miettes. La puissance de frappe est indiquée en tonnes, puisque vous êtes censé être un super-héros. Vous avez droit à trois essais par partie. Quand la partie commence, vous pouvez choisir d'exercer votre force contre cinq choses nécessitant une puissance de frappe différente, de l'immeuble au super-costaud à la gueule de punk. C'est sensationnel comme idée, bien qu'on verra plus souvent cette engin dans les foires que les salles de jeu. Autre grande nouveauté, **Growl** est un Beat'em up horizontal pour jusqu'à quatre joueurs simultanément. Pour la bonne cause, sauver des animaux en danger, vous allez partir combattre sur sept tableaux toute la racaille imaginable mais bien armé pour réussir quand même: bazooka multiple, fusil mitrailleur, grenades... Et l'aide de vos mains et pieds pour les arts martiaux. Le tout en parcourant la planète partant de la ville, prenant le train, puis le bateau, débarquant dans la jungle jusqu'à arriver au repaire du chef. Entre chaque étape, l'éternel méchant baraqué à affronter. Très fort pour l'action, pas un instant de répit sans une explosion, des combats, un mort. Et tous les effets de destruction sont rendus avec une très grande richesse graphique. Franchement bien.



Growl



Laser ghost

nu en vie au porte-avion d'où j'avais décollé, il ne manquait plus que l'atterrissage. Arggh! Pour stabiliser cet engin, faut s'y prendre à deux fois. Après avoir survécu aux attaques des jets, aux tirs des bateaux, aux canyons escarpés, me faire avoir comme ça! Dommage, si près du but.

Selon une indiscrétion, le prix pour les exploitants de ce fabuleux appareil serait à peu près de 700.000 francs!

Je crains qu'aucune compagnie européenne en dehors de Sega Europe eux-mêmes n'ait les moyens d'investir dans le R-360, vu le temps qu'il faudrait pour l'amortir (si on l'amortit un jour!) et le prix de revient de l'opérateur permanent. Dans un parc d'attractions, peut-être.

Plus reposant, **Borench** est un jeu de réflexion et d'action où vous devez essayer de diriger une balle allant toujours tout droit sur un plateau vu en perspective, à l'aide de déviateurs; des triangles qui postés intelligemment sur le chemin de la balle vont vous permettre de la diriger, afin qu'elle évite les trous et tombe dans le vide. Le but est de la faire parvenir sans encombre à la fin du parcours, là où il y a marqué "Goal". Evidemment, plus les tableaux défilent, plus la difficulté augmente, laissant apparaître de nouveaux pièges tels que les aimants. Mais aussi, la balle avançant de plus en plus vite, vous aurez moins de temps pour organiser son parcours. En la faisant passer sur le "?" vous la ralentirez un peu. Le jeu à deux simultanément, en compétition avec l'écran divisé en deux ou en coopération, est aussi possible. Un jeu riche et complexe, qui devient plus excitant dès qu'on commence à le maîtriser. Présenté ici aussi, le **Laser Ghost** est le fameux jeu de tir sur morts-vivants pour trois joueurs que Sega annonçait fièrement depuis des mois. Visiblement inspiré de la saga des Ghostbusters-S.O.S Fantômes, Laser Ghost vous propose une balade au royaume des monstres en tous genres à la recherche d'une gente dame enlevée par le maître des esprits, leur guide. Et c'est bien sûr vous, Bill, Max et Carole qui allez devoir la délivrer, zigouillant du bout de vos canons laser les créatures qui pointeront le bout de leur nez. La ville est sous l'emprise de ces démons, une purge s'impose! Dissimulés dans chaque recoin, les ectoplasmes foncent sur vous dès qu'ils sont découverts. Votre parcours vous fera passer d'un scrolling horizontal pour les rues à une vue en



Borench

perspective 3D en mouvement pour vous retrouver ensuite dans un ascenseur. Gros monstres baveux sont aussi au programme. Chaque joueur a son propre canon laser avec viseur, où l'on voit le rayon qu'on tire. Mais pour les cas difficiles un lance-flammes peut être utilisé, quelquefois. Un jeu de tir de plus, sans grand changement même. Un peu répétitif comme action. Pour faire voir votre laser sur le viseur, Sega a conçu le L.E.S. Le principe du Sega Laser Effet System est simple: lorsque le joueur appuie sur la gachette, il voit dans son viseur le tir de son laser rouge qui se superpose par transparence à l'écran. Son viseur n'est qu'un boîtier quelconque avec une série de diodes rouges qui s'allument quand on appuie sur le bouton, la plaque de plastique du viseur reflétant leur lumière rouge. Comme vous regardez au travers de celle-ci, il vous semble avoir vu votre tir. Tout bête mais fallait y penser. Pour conclure, **Thunderforce AC** est la version Arcades développée par Sega et Technosoft du hit MegaDrive de ce dernier: Thunderforce III. Le jeu a été amélioré au passage mais les différences restent minimes.



R 360

ATARI GAMES

Principale attraction de ce stand, la toute dernière évolution d'Hard Drivin': **Hard Drivin' Panorama**, qui comme son nom le suggère agrandit votre champ de vision au moyen de deux moniteurs supplémentaires placés aux côtés du principal. Résultat, on gagne en réalisme et en profondeur et on en voit autant que si on était au volant de l'engin. Hormis cela, le jeu est le même qu'avant, mais ce confort de vision est un atout supplémentaire dans l'intérêt du jeu. Typiquement américain, **Shuuz** est quant à lui destiné aux bars et tavernes de l'Ouest. Il reprend sous forme de jeu vidéo les règles du lancer de fer à cheval hérité des cowboys. Pas particulièrement beau, il est tout de même marrant mais risque de ne pas marcher en dehors de son pays d'origine, le sujet du jeu étant trop spécifique. Passons à **Rampart**, un jeu tout à fait dément mélangeant avec brio la stratégie de style wargame avec l'action effrénée. Jusqu'à trois joueurs peuvent s'affronter remontant en arrière dans le temps à l'époque médiévale. Là, vous construisez en assemblant différentes palissades rectangulaires des fortifications qui vous serviront à attaquer l'ennemi et à vous défendre de ses canons. L'action est vue de haut comme dans tout wargame, et vos forteresses sont séparées par l'eau. A l'aide d'un Track-ball vous dirigez le tir de vos catapultes sur les soldats, les navires ou les remparts adverses. Quand l'attaque cesse, il vous faut vite reconstruire et étendre vos fortifications avant la prochaine bataille. La stratégie prend une part prépondérante dans ce jeu, et il faut faire le bon choix au bon moment entre attaquer, et qui, ou bien reconstruire votre forteresse. La stratégie à adopter varie considérablement suivant que vous jouiez contre l'ordinateur ou un ou deux autres joueurs. Pour le premier pas des wargames dans les salles, ce jeu est une totale réussite



Mad dog

surtout grâce à sa durée de vie. Pour en conclure avec Atari, **passons à Mad Dog Mc Cree**, ou la revanche des jeux Laserdisc. En effet ces derniers apparus dans les salles entre 1981 et 84 avaient d'abord déchaîné les passions avant de disparaître progressivement à cause de leur faible interactivité, les possibilités d'action étant limitées et le temps d'accès des lec-



Rampart

teurs aux différences séquences pas vraiment instantané. Souvenez-vous de Dragon's Lair et de sa suite, Escape From Singe's Castle ou encore de Space Ace, tous de Cinematronics et créés par Don Bluth. C'est Atari qui à l'époque – 1983 – avait distribué ces jeux. Eh bien ce genre de produit entame un retour sur les devants des salles de jeu grâce à American Laser Games, que Atari distribuera en Europe sous license de Betson Pacific. Leur jeu nous replonge dans le far-west américain, dans l'ambiance des westerns et vous emmène nettoyer une ville des bandits qui s'y cachent puisqu'on vous a nommé shériff malgré vous. Armé d'un colt, il vous faudra être le plus rapide pour tuer vos ennemis avant que ce ne soit eux qui le fassent. Après qu'un vieux chercheur d'or vous aura présenté la ville, vous pourrez choisir entre plusieurs scènes pour commencer: Saloon, Banque, balade dans la ville, etc. Principale innovation de ce jeu, votre 6 coups devra être rechargé manuellement en le penchant vers le bas et en ouvrant le barillet. Comme pour de vrai mais sans mettre de balles. Le tout en dégainant le plus vite possible, surtout pendant les duels. De temps en temps vous ferez aussi un peu d'entraînement en tirant sur des bouteilles vides. Si vous êtes assez adroit vous pourrez gagner une vie en plus, les trois de départ étant assez éphémères.



Hard drivin' panorama



Shuuz

IREM

Attendu depuis un bon moment, **Lightning Swords** a enfin fait son apparition! Tout droit dans la lignée de Ninja Spirit, celui-ci en reprend les principaux ingrédients: un Ninja qui va livrer bataille pour sa bien-aimée. Petite variante, les Ninjas sont désormais deux, on peut donc jouer à deux en même temps. Les sprites des personnages ont aussi grossi, ce qui ne déplaira à personne. Et cette fois c'est une princesse, Orchid, qu'ils vont devoir secourir. Car le royaume de Zipangu est en danger. Vos deux samouraïs ont pour toute arme leurs épées, mais elles sont magiques. Elles laissent une traînée de lumière lorsqu'on les utilise, mais surtout on peut accumuler leur énergie en gardant le bouton appuyé et le lâcher pour envoyer quelques boules d'énergie sur l'ennemi. Le temps d'appui fait bien sûr varier la puissance de l'épée (ils ont pompé ça sur personne, c'est eux qui ont créé R-Type). Les deux héros peuvent aussi effectuer des sauts spectaculaires en rebondissant sur le décor. Les décors sont d'ailleurs superbes, du style propre au Japon médiéval. Les autres personnages sont tous, du chevalier à la brute épaisse, animés avec soin. Les graphismes sont vraiment très réussis. Un jeu au succès assuré. Toujours des combats mais

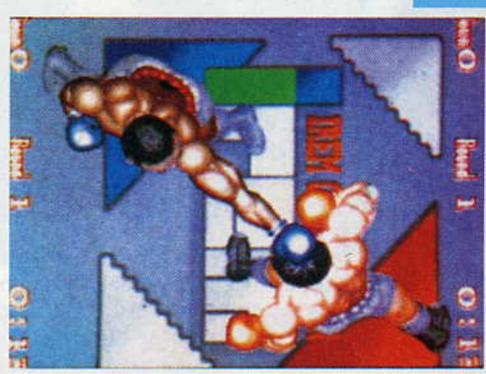


Lightning sword

d'un tout autre style, **Pound For Pound** est l'ultime simulation de boxe: les joueurs sont vus d'en haut, du dessus du ring et on peut soit s'affronter entre amis, soit combattre l'ordinateur qui nous oppose dans ce cas à huit champions très différents. Le boxeur est géré au Trackball, ce qui consent une plus grande souplesse d'action et une multitude de coups. L'angle de vue de l'action change, passant sur le côté lorsqu'un boxeur est au tapis. Il faudra pour le relever alterner rapidement les deux boutons, à la condition qu'il lui reste encore un peu de force. L'animation des joueurs mais surtout de leur musculature reprend bien celle des vrais boxeurs. Les hurlements de la foule, le bruit de l'impact des coups sont autant d'éléments qui ajoutent à l'action une certaine vérité. Seul regret, le Trackball est pas si évident que ça à maîtriser. Il faut plusieurs parties pour y parvenir. Mais après ça va tout seul.



Lightning swords



Pound for pound

TECMO

Ces derniers mois, cette société pourtant assez prolixe auparavant, n'avait rien produit qui ait atteint l'Europe. Jusqu'à maintenant en tous cas, car leur dernière création a de quoi ramener R-Type au rang de "simple" Shoot'em up. Ainsi, toujours dans un scrolling horizontal, **Strato Fighter** va emmener un ou deux joueurs affronter au travers de l'espace infini, parsemé de météorites et planètes, le prétendu nouvel empereur de la Galaxie. Totalement génial, Strato Fighter vous donne la possibilité de changer de direction à n'importe quel moment du jeu! A la simple pression du second bouton de feu, votre vaisseau se retournera et pointera dans le sens opposé, tout comme votre puissance de feu. Missiles à tête chercheuse, méga-laser, bombes au Napalm et j'en passe. L'arsenal est vraiment complet, y a même un bouclier protecteur. Très fouillé dans ses graphismes, parsemé de scènes d'animations entre chaque tableau, Strato Fighter est vraiment très bon. Et surtout, on retrouve en fin de niveau des vaisseaux ou forteresses grandes et gigantesques se transformant au fil du combat en quelque chose de toujours plus puissant. On ne compte même plus celles qui avoisinent les cinq écrans de long. Toutes peuvent être détruites minutieusement, de la tourelle de tir aux réacteurs, partie par partie.

Ça permet de donner une impression de vrai, de quelque chose de plus crédible.

JALECO

Présent ici aussi, le Cisco Heat se payait un beau succès, mérité il est vrai. Mais ce n'était pas le seul jeu de la compagnie à faire son apparition. Ainsi **EDF** – pour Earth Defense Force – est un de ces nombreux Shoot'em Up apparaissant chaque année au détour d'un salon pour disparaître quelques semaines plus tard. C'est que décidément chez Jaleco question inventivité...

Bref, EDF vous place aux commandes d'un petit vaisseau évoluant sur un scrolling horizontal et anéantissant comme il se doit ses adversaires. On peut jouer à deux simultanément et on dispose de trois degrés de protection par vaisseau, vous protégeant de trois projectiles. Graphiquement, le jeu ne paye vraiment pas de mine, il est même franchement nul. Son seul point positif est qu'il est assez simple d'accès.

Dans une vue en perspective et un scrolling vertical cette fois, **Vandyke** vous met dans la peau d'un barbare tout droit sorti d'un film d'heroïc-fantasy qui doit aller sauver je ne sais quelle beauté. Squelettes, démons et autres font partie du décor. Armé au départ d'une épée, vous pourrez par la suite en changer pour des sorts, un gourdin, un boomerang, etc. Vandyke ne brille pas par son originalité et la réalisation n'est guère impressionnante. Décevant.

Space Quest IV

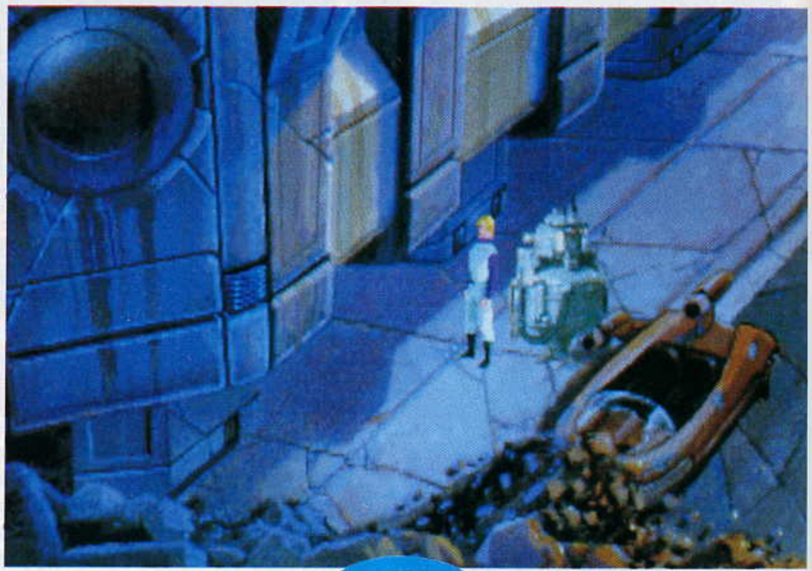
Il croyait pouvoir goûter un repos bien mérité après être passé par Andromeda. Sierra-on-Line nous apprend qu'il se trompait...

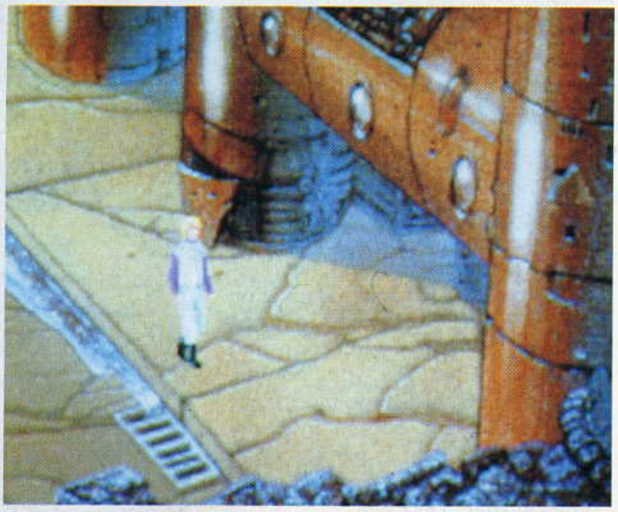


Tout commence assez bien pour Roger Wilco, le personnage que vous incarnez dans ce jeu. Il est tout content de rentrer au bercail avec la joie du devoir accompli. Il faut dire que depuis Space Quest II, ce brave Roger n'a pas eu une minute à lui: pas le temps de retourner dans la bonne ville de Xenon. Probablement à cause d'une fissure dans le continuum, une porte spatio-temporelle s'ouvre et paf! Voila Roger qui se retrouve à Xenon. En fait, l'épisode étant sous-titré "The Time Rippers", m'est avis qu'il ne s'agit pas d'un accident.

La ville dans laquelle il débarque ressemble bien à Xenon, mais à un Xenon ravagé par quelque guerre passée, comme en témoigne l'état de délabrement pitoyable des rues à côté desquelles le vaisseau d'Alien passerait pour un modèle de propreté. Le brave Roger, tout tourneboulé, s'écrie "mais que cette ville est vieille, on se croirait dans Space Quest XII!". Effectivement, pendant le jeu, le haut de l'écran comporte la mention Space Quest XII. J'explique ça parce qu'aujourd'hui, pendant que je testais le logiciel, tous ceux qui sont passés devant le PC m'ont demandé si Sierra avait grillé quelques étapes. Comme vous ne manquerez pas de vous poser la même question en voyant les photos, je précise.

Ceci étant, il faut bien avouer que la ville a pris un sacré coup de vieux: murs lézardés, plaques de tôle rouillées, gravats jonchant le sol, immeubles éventrés, on croirait voir le journal télévisé. Tenez, au début, on se demande même s'il existe encore des habitants à Xenon. En fait, la réponse vient très rapidement sous la forme d'un petit lapin qui se promè-





PC

93%

On dira ce qu'on voudra, le VGA 256 couleurs, c'est vraiment superbe. En plus, les dessins, très beaux pour la plupart, font penser à du Bilal. En ce qui concerne le son, pas de souci à se faire non plus: le logiciel exploite au mieux les cartes sonores. La musique de présentation, hybride de Star Trek et de Star Wars, vaut à elle seule le déplacement. Très vite en cours de jeu, les ambiances sonores, heureusement plus discrètes, rajoutent encore au plaisir de l'exploration. Comme d'habitude avec Sierra, les animations sont extraordinaires et bon plan, le système d'icône, très convivial, permet de se sortir des situations délicates. Non seulement les icônes habituelles (voir, marcher, parler, etc.) sont présentes, mais de plus, une icône objet permet d'utiliser le matériel trouvé en cours de route. Enfin, sachez qu'un tableau de configuration permet également de régler le niveau de complexité du graphisme. De la bien belle ouvrage.

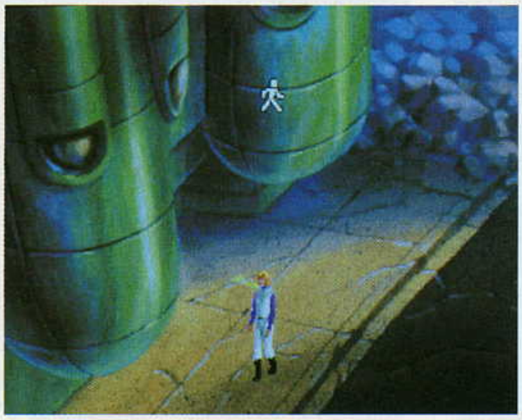
Testé par Moulinex

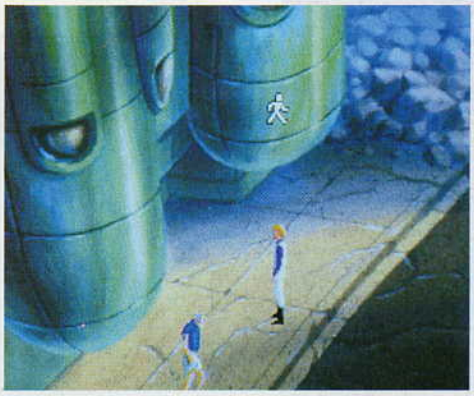
GRAPHISME VGA	18
SON ADLIB	19
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16
TAILLE	5,5 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 400 F ENVIRON



ne en jouant du tambour. Mais si.

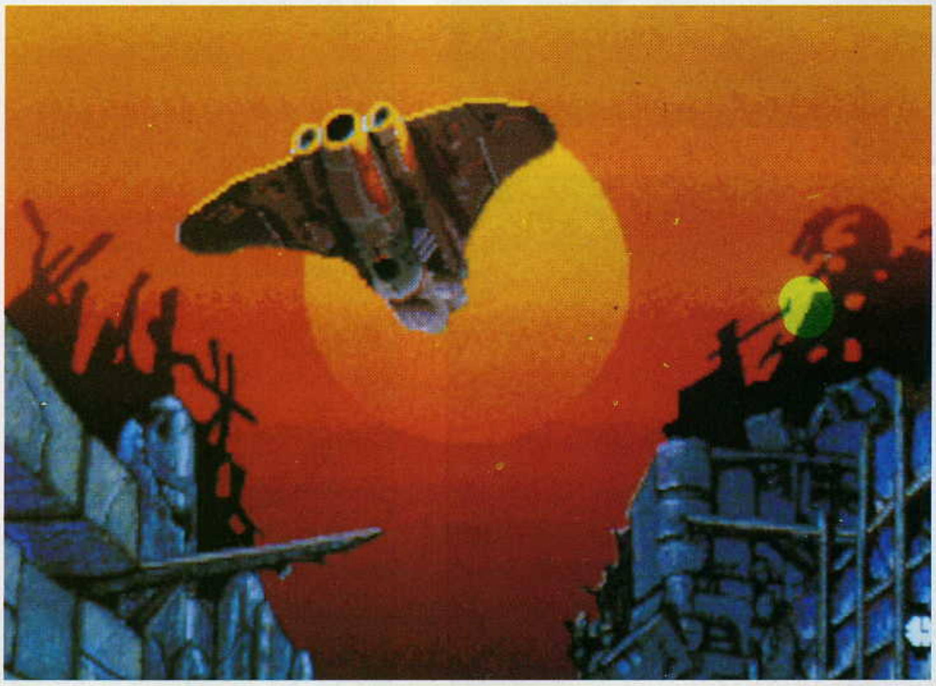




Les plus sagaces d'entre vous auront reconnu le héros de la publicité Duracell. Space Quest est un logiciel d'aventure spatiale ET comique tout à la fois. Vous savez, dans les jeux d'aventure, on ne trouve pas d'objets au hasard. Le lapin étant équipé d'une pile électrique en parfait état de marche, et certains objets trouvés ayant justement besoin d'une pile, je vous laisse tirer les conclusions qui s'imposent.

Hélas, le petit lapin n'est pas le seul habitant de Xenon. Très vite, Roger croise une espèce de zombie, vêtu de haillons, la tête ceinte d'un étrange casque. Ça ne loupe pas, dès que le personnage se rend compte de la présence de Roger, il se met à hurler. Deux secondes plus tard, un Droïd, sorte de poubelle volante équipé d'un laser, se pointe. Heureusement, les cachettes ne manquent pas dans une ville dévastée et en général, Roger arrive à s'en sortir. En fait, le casque est équipé de dispositifs empêchant à l'homme de fermer les yeux et de curieux bouts de métal semblent plonger direct dans son cerveau. A mon avis, il doit y avoir un rapport entre ces zombies et l'immense édifice situé au bout de la ville, mi-machine mi-maison, d'où s'échappent des éclairs. Je ne crois pas me tromper en avançant que la suite de l'aventure va, entre autres, consister à en apprendre plus sur ce mystérieux bâtiment et je pense être dans le vrai en disant que Space Quest IV est un jeu d'aventure extraordinaire.

Roger Moulinex



tests

Insects in space

Les insectes de l'espace et les bébés de l'espace sont au centre de l'action du dernier jeu made in Hewson.

Quand la nostalgie frappe les programmeurs, et qu'en plus leur imaginaire est tourmenté, on se retrouve avec des jeux comme Insects in Space dans les cartons des revendeurs. En effet, car ce soft reprend exactement la formule du plus-que-copié et mythique Defender de chez Atari. Bien sûr, ils ont rajouté quelques éléments, mais la base est la même et le concept rigoureusement identique. Pour ce qui auraient l'idée saugrenue de ne pas connaître cette référence du jeu vidéo, je me dois de partir dans une description précise, mais en y ajoutant la nouvelle sauce que les Hewson-men nous ont proposé.

Les martiens n'ont pas vraiment des drôles de tronches, en fait ils ressemblent très exactement aux insectes que nous connaissons sur Terre, à la différence qu'ils mesurent plus d'un mètre. Par là même, leur agressivité et le niveau de danger qu'ils déploient n'en est que proportionnel, car si une piqûre de moustique fait un petit bouton rouge et énervant, imaginez la même chose venant du même insecte mesurant 1m50. Bah oui, c'est la tronche d'Elephant Man assurée.

En plus d'être disproportionnés, ces insectes ont une tendance très forte à la pédophilie très avancée puisqu'ils enlèvent les bébés pour les violer dans leurs soucoupes volantes.

Pour sauver l'humanité, puisque sans bébés pas d'avenir, d'ailleurs si vous connaissez mal la communauté bébé je vous conseille la lecture de tous les tomes de L'encyclopédie des Bébés du génial et essentiel à la culture dessinateur Goossens, pour sauver le monde donc, il fallait l'intervention de Super-Gonzesse-à-ailes. Mais qui est-elle? D'abord sachez que dans cette aventure, elle, c'est vous, et que vous avez la forme d'une jeune femme toute de rien vêtue et customisée de deux grandes ailes blanches. Ça aide pour combattre dans les airs.

Ainsi, quand les insectes méchants s'emparent des bébés, vous leur foncez dessus, après les avoir repérés sur votre scanner, et vous les explosez d'un coup de laser tout ce qu'il y a de meurtrier. Bon.

Si le bébé ainsi libéré se met à chuter, et il le fera ce con, il faudra le rattraper pour le poser délicatement sur le sol, au milieu des montagnes et des cours d'eau.



Ceci dit la terre a bien changé, puisque les bébés sont de taille Rabelaisienne, et que le ciel est lui aussi truffé de montagnes, de cours d'eau et de bébés, mais à l'envers. Vous devrez donc faire attention à ce qui se passe en bas, et aussi à ce qui ne manquera pas de se passer en haut. Les insectes attaquant de tous les côtés.





AMIGA
78%

Si le scénario vous a paru un peu étrange, votre sentiment se verra renforcé au vu du soft. Et surtout de ce qui passe avant la partie, pendant l'intro: des couleurs partout, des flashs, des sons obsédants, le tout dans un psychédélisme assez poussé. D'autre part les noms de certains ennemis me font penser, en n'oubliant pas cette intro, que les programmeurs devaient souvent se "détendre" avec des "cigarettes qui font rire". Ou même des "médicaments qu'on trouve pas dans les pharmacies". Mais j'ai rien dit. Puisque Insects in Space est un repompage pur et dur, il va de soi que la notion d'originalité et de créativité est quasi nulle, ça ressemble plus à un exercice de style. Cela dit le soft est très bien fait techniquement parlant, puisque les scrollings sont très rapides, et que l'action elle aussi a tendance à aller à donf.

Les sons sont réussis, de bons bruitages, avec des digits sonores retravaillées, notamment au niveau du Game Over.

Vous ne mourrez pas de honte si vous n'avez pas Insects in Space dans votre logithèque, mais si vous êtes un vieux fan nostalgique de Defender sur VCS 2600, vous serez comblé avec cette version.

Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

DISPONIBIE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Un jeu d'arcade sur PC, c'est rare. Un jeu écolo aussi. Faisons les deux, s'est dit Innerprise Software.

Final Orbit

J'étais au Poussière de Lune, un rade galactique. Approchant sa chaise de la mienne, elle demanda: "Fantassin? Marin? Commando?". Ah... le prestige de l'uniforme...

Je répondais négligeamment, comme blasé pourrait-on dire, que j'appartenais au Département. A son air admiratif, moi Eugène, me pris pour la première fois à ne pas regretter d'avoir accepté le job.





Elle se rapprocha encore plus: "Eh ben ! Ça doit être dangereux, non ?".

Tu parles que c'est dangereux: gaz toxiques, extra-terrestres...

A ce moment, alors qu'elle posait sa main d'un air protecteur sur mon avant-bras, le visiophone placé au-dessus du comptoir passa en mode intercom. "Nous interrompons nos programmes pour vous annoncer que la planète Blurgett IV vient de rentrer dans notre système solaire. Elle menace de percuter la terre. Tous les membres du Département doivent se présenter au rapport. Je répète, tous les membres du Département doivent se présenter au rapport. Message terminé".

Tandis que je me levais, je l'embrassais par surprise et partis d'un pas martial vers ma destinée. Toute sa vie, elle se rappellerait sa rencontre avec Eugène, Nettoyeur de l'espace...

C'est à ça que je pensais lorsque, touché par un tir ennemi, je fonçais droit vers Blurgett IV. L'atterrissage se passa finalement mieux que je ne l'avais escompté.

Naturellement, "je", c'est "vous". Ça veut dire qu'au moment où commence le jeu, vous êtes aux commandes d'un "Walker", prêt à défendre chèrement votre peau.

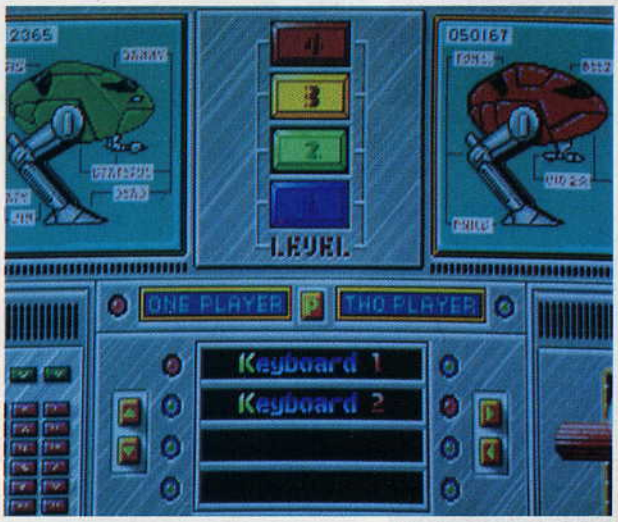
Les ennemis lancent des boules d'énergie mortelles à tous les coups. S'agit de ne pas traîner dans les environs et surtout de ramasser des options, sphères de diverses couleurs qui traînent sur le sol de ce monde inconnu, afin d'étoffer votre armement. La scène, vue de haut, permet de se déplacer et de profiter au maximum du terrain pour se protéger (des buissons cotonneux mais bien utiles). D'après ce que l'on sait, les adversaires sont trop nombreux pour vous puissiez tous les abattre. Seul moyen, passer de tableau en tableau en trouvant la sortie, et ce jusqu'à l'ultime rencontre qui vous permettra, en détruisant Blurgett IV, de sauver votre peau et la terre. D'ici là, ce ne sera pas du gâteau que de détruire les Plorbs, les Digbys, les Brils et autres saloperies. Bref, pas question de faire dans la dentelle. Tirez, TIREZ!

Détail amusant, 10% des sommes gagnées par la vente de logiciel seront reversées à des organismes luttant contre la pollution.

- Eh, papa, il est moche le jeu que tu m'as acheté.

- Tais-toi et joue, c'est contre la pollution...

Un manuel d'utilisation en papier recyclé eût été suffisant.





PC
67%

C'est marrant, ça fait deux jeux de suite sur PC (cf Alien Drug) qui bénéficient de bruitages Adlib absolument extraordinaires. Ici, on a droit à des sons spatiaux de toute beauté. Seule déception, les explosions ne sont pas tout à fait assez fortes mais qu'importe, ça promet pour la suite. Hélas, le graphisme ne suit pas: "personnages" minuscules, couleurs parfois étranges et animation bien en dessous des possibilités du PC, interdisent ce jeu aux 8086. Bon point cependant, il est possible de jouer à deux simultanément, et ce sur le même écran. Au choix, joystick ou clavier. A noter qu'en mode deux joueurs, on peut également utiliser le clavier. Bref, voilà un jeu d'arcade sur PC, ce qui est une bonne chose en soi vue la rareté du genre sur ce standard. Reste à savoir si le public "PC de course" (386 + prothèses) est intéressé par le genre.

Testé par Moulinex

GRAPHISME VGA	14
SON ADLIB	19
ANIMATION	14
JOUABILITE	15
TAILLE	1,2 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 250 F ENVIRON

Midwinter II Flames of Freedom

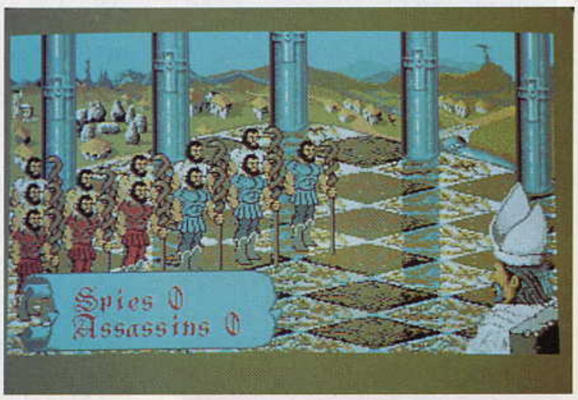
Il y a 60 ans, vous aviez repoussé l'envahisseur de l'île de Midwinter. Aujourd'hui, Rainbird vous propose un nouveau challenge, encore plus ambitieux et dangereux que le précédent.





La paix et la tranquillité ne règnent jamais bien longtemps. La vie paisible que vous meniez, vous et vos proches, sur l'île de Midwinter n'allait pas durer. Le climat de la terre étant de nature changeante, les conséquences écologiques sont parfois monstrueuses, et là, l'eau montant de façon impressionnante, il était temps de quitter l'île de Midwinter pour trouver une terre accueillante et plus sécurisante. C'est non loin des côtes de l'Afrique du Nord, dans l'Atlantique, que vous avez trouvé un peuple prêt à vous recevoir, la fédération de l'Atlantique. Ce peuple vit sur Agora, l'île principale d'un archipel en comportant 42 (tiens?), et semble avoir tout pour être heureux: un climat agréable, une société organisée, civilisée et avancée. Le problème vient, en fait, encore une fois, de l'extérieur: de l'empire du Sahara, une dictature militaire, qui a déjà commencé l'invasion de quelques îles, et qui d'après les espions de la Fédération, compte envahir l'archipel tout entier dans les six mois à venir. Comme vous avez bon cœur, et pour remercier ces gens de leur hospitalité, vous allez vous joindre à l'organisation de la résistance, et à la préparation au combat contre les forces de l'Empire du Sahara.

Tout ceci se concrétise par un jeu alliant stratégie, tactique et arcade, le tout avec des graphismes et des techniques graphiques du plus haut niveau. L'arcade est entièrement en 3D faces pleines, et c'est même le meilleur interfaçage qu'il nous ait été donné de voir, en effet, les décors tout entiers peuvent bouger, ainsi la surface de la mer n'est pas statique, mais bel et bien animée. C'est superbe et d'un réalisme très poussé. Les six mois de temps de jeu qui sont devant vous seront divisés en un grand nombre de missions, sur différentes îles, que vous choisirez sur les cartes "zoomables", et ces mêmes missions seront divisées en d'autres missions qui consisteront du sabotage d'une base à la destruction d'unités ennemies en passant par l'assassinat du Gouverneur de l'île. En fait, Midwinter II est rempli de jeux dans le jeu, la performance étant que chacun d'entre eux aurait mérité d'être édité tout seul. Que demander de plus?



Le joueur devra aussi avoir l'en-

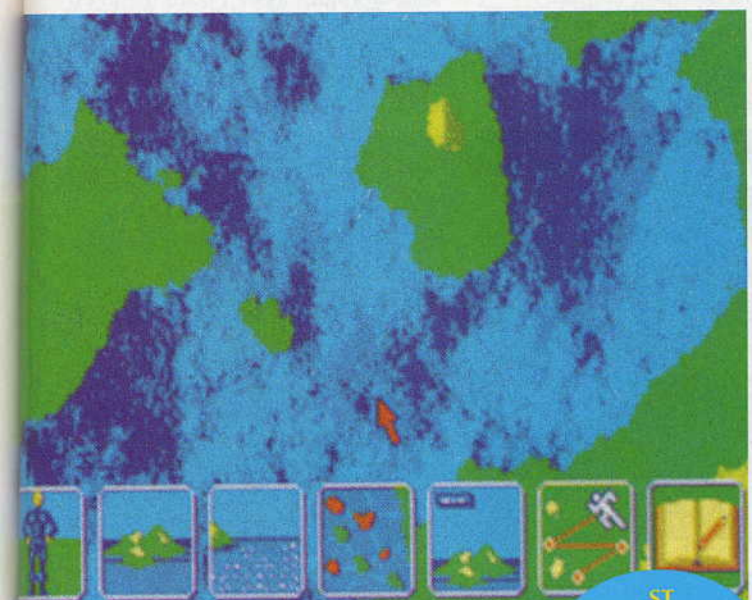
vergure d'un stratège de génie, car il ne faut pas attaquer n'importe quelle île, n'importe comment, et préparer une barrière de résistance et d'armée suffisamment forte pour stopper l'invasion ennemie. D'autre part le jeu tout entier est accessible de façon fractionnée. Ainsi, vous pourrez vous entraîner à la stratégie, uniquement avec les cartes, sans passer par les phases d'arcades, vous pourrez vous habituer au maniement de tel ou tel véhicule (il y en a 24 en tout, au sol, en l'air ou sur l'eau) et effectuer des missions de combats, ou tester les capacités diplomatiques de votre joueur, après avoir paramétré ses compétences à votre guise. Tiens, justement, en parlant du joueur. Vous pouvez carrément définir la tronche de votre personnage, en plus de ses compétences. Il y a plusieurs formes de visages, plusieurs sortes de nez, d'yeux, de bouches, de cheveux, et en plus le tout est déformable, à volonté. Avec un peu d'entraînement il est possible de refaire des têtes connues, et pourquoi pas la vôtre. C'est gadget, mais celà apporte un plus non négligeable au soft. En fait cette interface sera reprise automatiquement par l'ordinateur pour créer les personnages ennemis.



Il est impossible de détailler complètement ce jeu, la section tests micros de Joystick toute entière n'y suffirait pas.

je n'ai jamais vu un jeu aussi riche, aussi étudié et bien pensé. En plus, les graphismes et les menus sont très réussis, beaux et bien agencés.

Midwinter II: arcado-simulo-stratégo-tactique d'enfer.





ST
96 %

Fabuleux! Rien qu'en regardant les photos qui agrémentent ce test vous devrez constater de la diversité des domaines touchés par Midwinter II. Il y a tout, et tout ce qui est développé l'est de la meilleure façon possible. Les phases en 3D faces pleines sont très rapides, et présentent un nombre incroyable de facettes et de couleurs pour les véhicules. Les décors sont particulièrement réalistes et détaillés. Les missions qui attendent le joueur sont tellement nombreuses qu'il faudrait des mois pour les aborder toutes, et l'intérêt et la durée de vie d'un soft comme celui-ci est quasiment fabuleuse.
Bien sûr pour apprécier Midwinter II, il faut avoir envie de jouer à autre chose qu'un gros Shoot'em Up. Car pour arriver au bout de ce logiciel, il faudra griller pas mal de cellules grises à force de réflexion et de prévisions tactiques. Mêmes les nombreuses pages de menus sont superbes, elles ont été faites d'une manière différente de l'approche habituelle en ce qui concerne le jeu, d'une façon beaucoup plus esthétique, le résultat est vraiment excellent. Attention tout de même, l'acquistion de Midwinter II risque de donner un goût de "peu consistant" à bien des simulateurs que vous pourriez déjà posséder. Vous êtes prévenu.

Testé par Seb

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

DISPONIBILITE SUR ST, AMIGA FIN MAI, PC FIN JUIN
PRIX : 300 F ENVIRON ST, AMIGA, 350 F ENVIRON SUR PC

PGA Tour Golf

Si votre Amiga aime la verdure, promenez-le un peu sur le green. C'est Electronic Arts qui porte les clubs.



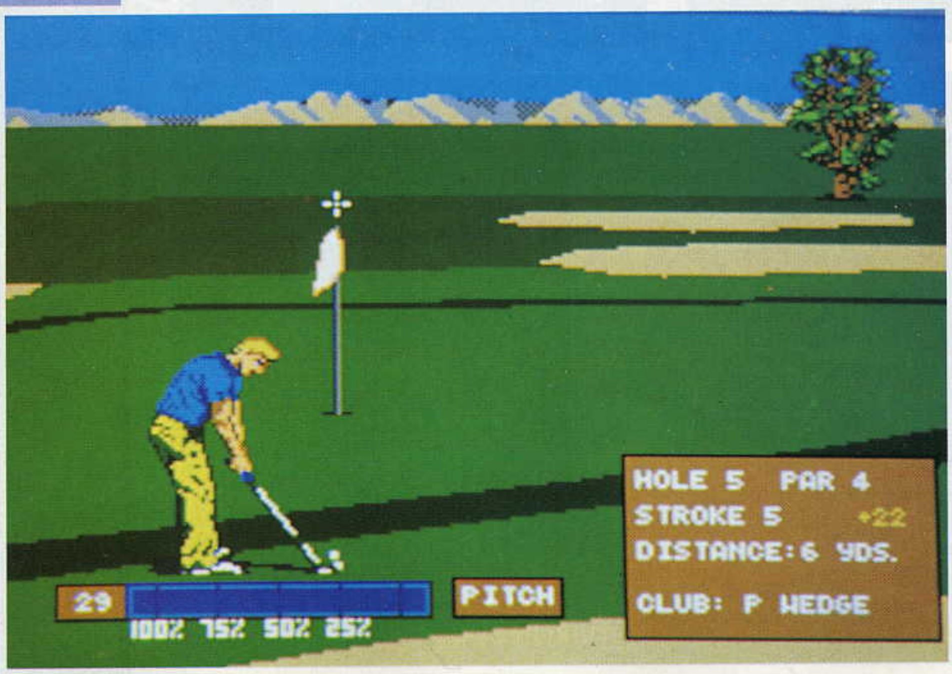
C'est vrai qu'au prix ou est la série (de clubs), il est tout de même moins onéreux de jouer en chambre. Tant pis pour les poumons mais là au moins, vous pourrez vous livrer au noble sport en chaussons, bottes ou palme si ça vous pompe. Euh, si ça vous botte. Tenant sur deux disquettes, PGA est un bon logiciel en ce sans qu'il est immédiatement jouable par tous. En dépit d'une protection aussi habituelle que déplorable forçant le joueur à se plonger dans l'obscurs tableaux, pas vraiment utile d'apprendre le mode d'emploi pour profiter pleinement de la chose. Une fois que vous avez compris à quoi correspondent les différents noms de clubs, en piste !



Ah ouais, c'est vrai, me fait remarquer le jeune Sigismond de Poiledur, un lecteur, à quoi correspondent les noms tels que "sand", "wood", et autre "Iron". "Dois-je demander une autorisation à Mère pour aller au Putter ?".

Eh non, jeune Sigismond. "Iron", c'est un club en fer et "Wood", un club en bois. Détail important et néanmoins piquant s'il en est, Sand n'est pas un club en sable. "Sand" est un club permettant de sortir d'un "Bunker", c'est-à-dire d'un trou rempli de sable. A noter que club à le sens de "canne". Rien à voir avec le Lyon's Club ou le Rotary. Du reste, on n'y laisse pas entrer les gens qui se trouvent sur le sable. Ni sur la paille, ni même dans la. Pardons ?

Ah oui, le jeu, donc. Plus le numéro du club est élevé, moins celui-ci enverra, à force égale, la balle loin. Dernier piège à éviter, les clubs en bois sont plus puissants que les clubs en fer. Faut dire que les balles de golf sont fabriqués assez bizarrement: en dessous de l'enveloppe à trous-trous caractéristique, on trouve des élastiques tirbouchonnés et au milieu un noyau en latex rempli, je vous le donne en mille, de pétrole ! Je vous jure que c'est vrai et qu'il ne s'agit pas d'une façon de relier golf et or noir. Allez, ne parlons "guère du golf" et plus du jeu. Tout commence à la bou-



AMIGA 80%

Miam-miam, y'en a 3D. Y'en à même jolie 3D. De plus, il est intéressant de noter que le style du graphisme ne fait pas 3D du tout. C'est tout rond tout mignon. Bon plan, l'ambiance sonore est particulièrement réussie: bruit d'oiseaux et de grenouilles, bruit de la balle différents suivant la surface où elle tombe, tout est là pour créer l'impression qu'on se trouve dehors par une belle journée de printemps. A peu de chose près. A noter que les commandes, cent pour cent souris, sont pratiques et rapides. Je le dis encore, voilà un golf bien sympa.

Testé par Moulinex

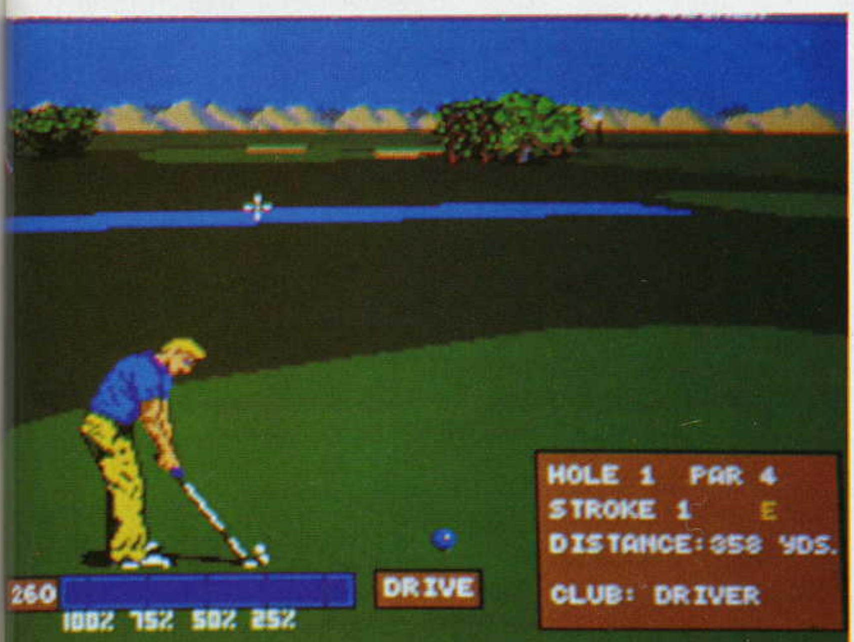
GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPO SUR PC ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



tique du club-house qui permet de choisir ses clubs (une suite), ses terrains et le niveau du jeu. Ca va de l'entraînement (Practice), au tournoi en passant par le mode débutant (dans lequel on n'a pas à choisir ses clubs). Pour le moment, il est possible de jouer sue 5 terrains mais apparemment (option "Next"), des disquettes de parcours devraient arriver un jour ou l'autre. Nous voici sur l'écran principal. A l'aide de la sempiternelle et très pratique "barre de contrôle", on dose la force et la précision du tir: on appuie une fois pour commencer le swing, une fois pour lancer. Sur le côté de l'écran, une girouette permet de voir d'où vient le vent. Bon plan, il est à tout moment possible d'afficher une vue en fil de fer afin de jauger au mieux le relief du terrain. Au bout d'un certain nombre de coup, on arrive enfin au trou. C'est là qu'entre en jeu le Putter. Sache, jeune Sigismond, qu'il s'agit d'un club, hybride de la pelle à tarte et du maillet de Croquet, qui permet de "pousser" la balle dans ledit trou. A cet instant, une vue en gros plan montrant la scène vue de haut vient s'afficher dans une fenêtre. Voilà un golf bien sympa.





WRATH OF THE DEMON

ST

EDITEUR: READYSOFT
TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N° 12. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX: 250 F ENVIRON.

Nous en avions parlé sur Amiga, et voilà que Wrath of the Demon arrive sur ST, le diable n'en est pas moins en colère. Ce gros jeu à la Shadow of the Beast vous placera, vous, le héros, face à toutes sortes de créatures démoniaques, des trolls aux dragons et à toutes sortes de bestioles sans nom. Ce jeu est très beau graphiquement, et surtout très riche: il n'y a pas moins de quatre disquettes. D'une étape à l'autre, où vous aurez à combattre, ou à éviter des obstacles, sur votre cheval, vous devrez faire preuve d'une dextérité et d'une concentration rare. Le sort du royaume est entre vos mains, les créatures du diable ont déjà bien entamé leur offensive.



En plus de la taille de ce jeu, des nombreux sprites, des belles animations, et de l'action variée, vous aurez droit à des pages-écran graphiques superbes, présentant les différentes étapes, et à des musiques très jolies. Tout est parfait donc? Pas tout à fait tout de même, regrettons certains aspects purement techniques, comme les scrollings différentiels, où le pas de déplacement des bandeaux sont si rapides qu'ils font loucher le joueur. Un peu dommage, mais on oublie vite ce problème pour se concentrer sur l'action.

GRAPHISMES: 16 . ANIMATION: 16 . SON: 15

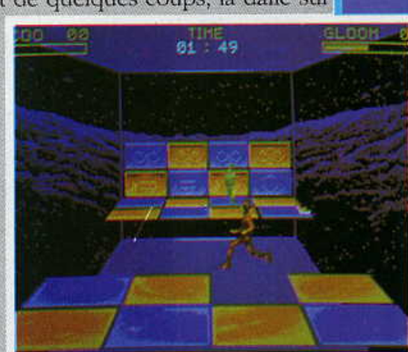
MANIABILITE: 16 VERDICT: 88%

DISC

PC

EDITEUR:LORICIEL
TESTE PAR MOULINEX SUR PC. DEJA TESTE PAR KAAA DANS JOY N°12. DISPONIBLE SUR ATARI, AMIGA, PC, CPC. PRIX: 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC, 200 F ENVIRON SUR CPC.

Suspendu dans l'espace, vous devez affronter en un combat sans merci, un adversaire. L'arme, un disc assez semblable au frisbee terrien, est en vérité mortel. Chacun de ses contacts vous fait perdre de précieux points de vie. S'il percute le mur situé derrière vous, le disc appuie sur un interrupteur. Au bout de quelques coups, la dalle sur laquelle est le joueur disparaît. Bref, il faut sans cesse réagir d'autant que vous aussi disposez d'un ou de plusieurs projectiles: en effet, vous devez non seulement toucher votre adversaire, mais aussi récupérer votre disc et éviter d'être touché ou de tomber. Pour cela, deux méthodes: soit vous l'attrapez, soit vous le renvoyez en utilisant un champ de force spécial. A noter que ce bouclier permet aussi de prendre le contrôle du disc de l'adversaire mais gare, ce dernier peut en faire autant. Animé de main de maître, ce logiciel est d'une rapidité folle. Excellent sur les autres standards, il reste, malgré sa conversion, LE jeu d'action du moment



TAILLE:1.2 MO . GRAPHISME VGA:15 . SON:14

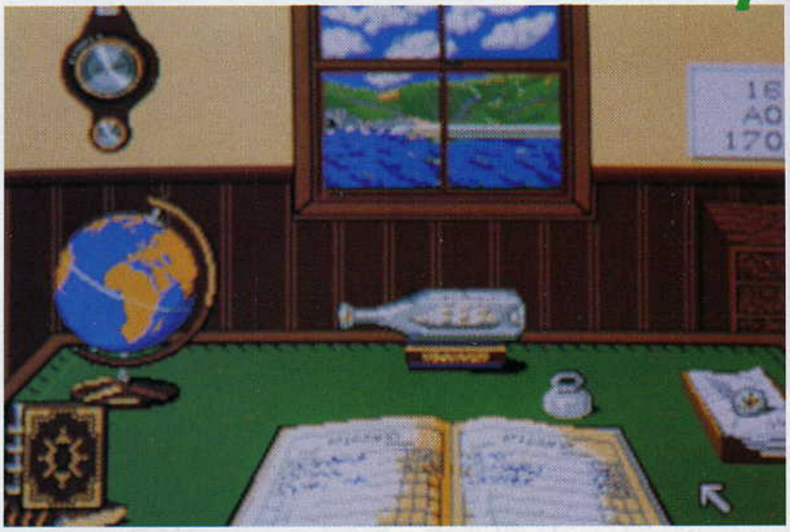
ANIMATION:17 . MANIABILITE:17

VERDICT:85%

tests

Merchant Colony

Spécialiste du Wargame intégriste, Impressions se lance dans le jeu de simulation économique. C'est toujours aussi intéressant et enfin



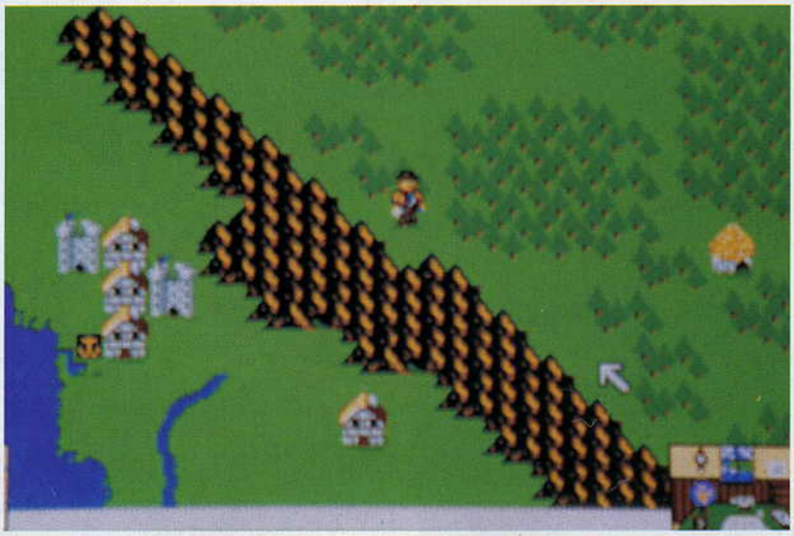
L'action se passe au XVIIIe siècle. Le jeu vous propose d'incarner un marchand faisant du commerce dans le monde entier. Il s'agit d'acheter et de vendre au meilleur prix en consultant les cours internationaux. Au début de la partie, vous disposez d'une somme d'argent qui va servir à armer votre flotte. Trois types de bateaux, ayant chacun leurs qualités et leurs défauts, sont envisageables. Sept types d'hommes peuvent être embarqués: les soldats qui protègent les colonies que vous créerez; les colons, qui s'installent et font prospérer l'agriculture; les ouvriers, qui peuvent être transformés en usines, afin de traiter les matières premières; les enseignants, qui empêchent les révoltes indigènes en construisant des écoles dans les villages; les ingénieurs, qui se transforment en pont. Enfin, les explorateurs, très importants, inspectent les terres inconnues pour votre compte. Ils marchent automatiquement et s'arrêtent lorsqu'ils ont découvert du minerai. On peut alors les transformer en mine. Chaque action se fait sur une carte en gros plan qu'il est possible de faire scroller. Pour déplacer un bateau, on utilise également cette carte mais dans le cas de voyages longs, il est possible de poser 3 pointeurs sur une planisphère afin d'indiquer précisément au navire la route qu'il doit suivre. Parfois, un vaisseau pirate essayera de s'emparer de votre cargaison. Par défaut, le combat est traité en arcade, mais il prévu de pouvoir demander au programme de gérer lui-même le conflit en tenant compte de la force des deux opposants.

Tous les mois, il faut faire son bilan. Le logiciel fait alors la balance actif/passif en prenant en compte de multiples paramètres (paye des hommes, l'entretien du matériel, les impôts, qui peuvent changer en cours de jeu). Il est même prévu de faire des emprunts à une banque mais rassurez-vous, un expert financier, apte à vous aider à gérer au mieux vos intérêts, saura vous conseiller... moyennant finances.

Parfois, les colons seront attaqués par les autochtones et inversement, vous pourrez coloniser un pays par la force. Gare à la révolte. En plus de ces problèmes, le joueur devra faire face à quelques catastrophes naturelles: attaques de sauterelles, icebergs, tempêtes, tornades, etc.

Pour rajouter encore plus de piquant, le joueur devra également lutter contre d'autres nations colonisatrices.

Le jeu ne possède pas de limite de temps: vous commencez à créer votre empire en 1700; à vous de le faire durer le plus longtemps possible. Vu l'énorme intérêt de la chose, vous n'aurez pas à vous forcer.



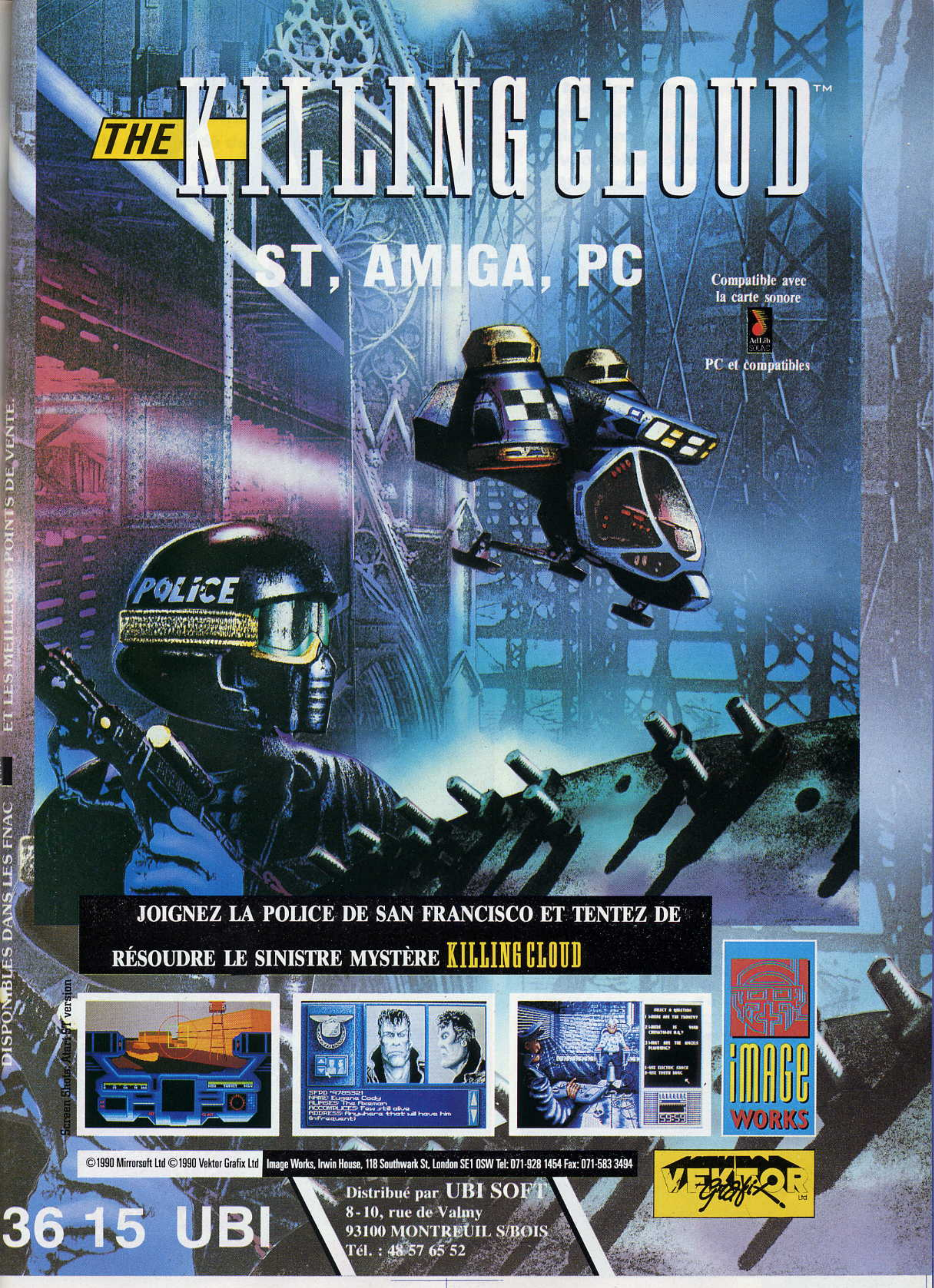
AMIGA
89%

Ce logiciel, aussi sérieux que les précédents produits d'Impressions, est de plus très joliment mis en page et dessiné. Sous cet aspect attrayant se cache cependant un logiciel très fin. Toutefois, en dépit de la diversité des options, l'utilisation reste très simple. La version testée ne disposait pas encore de son mais on nous a promis que le produit final sera aussi beau à entendre qu'il est intéressant. Qu'importe, dans tous les cas, Merchant Colony est appelé à devenir un standard, au même titre qu'Elite, Sim City ou Tycoon

Testé par Moulinex

GRAPHISME	16
SON	-
ANIMATION	14
DIFFICULTE	16

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON


THE KILLING CLOUD™
ST, AMIGA, PC
Compatible avec la carte sonore
AdLib
PC et compatibles
POLICE
JOIGNEZ LA POLICE DE SAN FRANCISCO ET TENTEZ DE RÉSOUDRE LE SINISTRE MYSTÈRE KILLING CLOUD
Screen Shots Atari ST version
DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.
image WORKS
©1990 Mirrorsoft Ltd ©1990 Vektor Grafix Ltd
Image Works, Irwin House, 118 Southwark St, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494
VEKTOR Grafix Ltd
36 15 UBI
Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : 48 57 65 52

tests

Fanas des wargames géants ou tout, absolument tout est simulé, Rainbird va faire votre bonheur avec cette nouvelle mouture d'UMS.

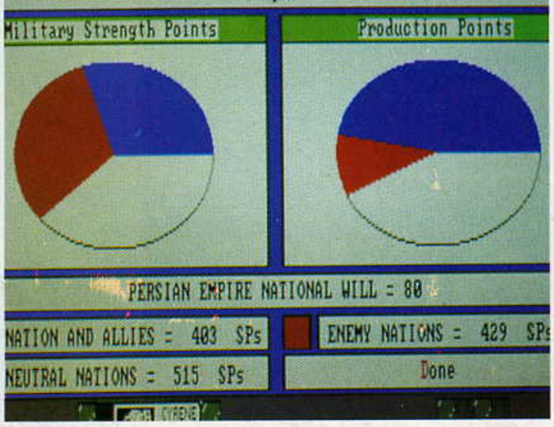
UMS II

Comment présenter UMS II? Le plus simple c'est de dire qu'il s'agit d'un wargame à l'échelle mondiale où la simulation va jusqu'au niveau du régiment. Il permet de jouer n'importe quelle époque, allant de l'antiquité aux guerres actuelles, puisque tous les types de moyens militaires sont prévus, l'infanterie, la cavalerie, les archers, les blindés, l'artillerie, l'aviation, les missiles. D'ailleurs les trois scénarios proposés montrent bien ces possibilités, puisque Rainbird a choisi la campagne d'Alexandre le Grand, les guerres napoléoniennes, et le débarquement allié... La prochaine fois on aura certainement droit à la guerre du Golfe avec une nouvelle unité, les Patriots! Suivons donc le déroulement d'un tour de jeu d'UMS II. Chaque pays peut être joué par un joueur humain ou par un joueur informatique. Un joueur humain va devoir faire diverses choses. Tout d'abord négocier avec les autres pays si il veut changer les relations courantes qui peuvent être: allié, neutre, ennemi. Ensuite, avec les capitaux dont il dispose, il peut produire des troupes, de qualité différente suivant les provinces dont il dispose, ou il peut investir dans les capacités d'une province pour qu'elle produise plus et mieux, ou encore investir dans les capacités d'une ville qui peut servir de port ou de garnison. Enfin il doit donner des ordres à ses troupes, qui peuvent être des ordres de déplacement, d'attaque, de défense. Pour compléter un tour chaque joueur doit agir, ensuite l'ordinateur calcule le résultat combiné de toutes les actions pour donner la situation au tour suivant. Afin d'agir intelligemment, UMS II propose des tas de possibilités d'estimer la situation. La situation militaire peut être vue à quatre niveaux de précision, du stratégique (niveau haut commandement), au niveau unité (niveau régiment). UMS présente les cartes à quatre échelles différentes, avec même en bonus une vue de l'espace dite vue orbitale. Sur ces cartes, on peut voir des tas de choses, les troupes évidemment, le relief, les limites politiques, les routes et fleuves, et même le temps qu'il fait. Le temps est important car il agit sur le comportement des troupes durant le combat et en déplacement. Ça sert par exemple à simuler la campagne de Russie. Il y a aussi les graphes indiquant l'équilibre, ou le déséquilibre des forces en présence, au niveau militaire et production. Tout cela fait d'UMS un jeu immense auquel il faut énormément de temps pour jouer, car il faut gérer la production province par province, déplacer régiment après régiment, ce qui peut prendre des heures. Il a pour lui un bon comportement des adversaires joués par l'ordinateur, et une grande finesse de simulation, mais il est bien trop complexe. A réserver uniquement aux fanatiques qui joueront un tour par soirée pendant plus d'un mois.

ST



PC



PC 63%

Pour la technique ce n'est pas trop brillant, même si un wargame nécessite moins de choses qu'un jeu d'arcade. Le graphisme est plus que moyen, on a droit à des couleurs criardes avec de superbes cases carrées, le son est inexistant. L'interface par menus est assez agréable et bien pensée et permet de donner ses ordres efficacement. Mais il y a quelque chose qui touche au presque insupportable sur la version PC, c'est le temps de réponse de l'ordinateur à chaque action. Je veux aller voir un autre régiment, et le disque dur de s'affoler pendant 30 secondes pour que j'aie ma carte, et tout à l'avenant. Je veux bien être un patient fanatique de wargame, mais trop c'est trop. Pratiquez donc le Zen avant de jouer.

Testé par Duy Minh

GRAPHISME	11
SON	-
ANIMATION	11
COMPLEXITE	18

ST 68%

Sur ST, UMS II ne prend sa vraie dimension qu'en haute résolution sur un moniteur monochrome. Sinon, sur moniteur couleur on a droit seulement à la moyenne résolution qui est bien moins belle et lisible. L'interface par menus est pas mal faite et permet de donner des ordres agréablement ainsi que de consulter les cartes sans gros problèmes. Le seul vrai reproche que je ferai est la lenteur de jeu des joueurs informatiques, qui prennent leur temps et qu'il faut surveiller tout le temps si d'aventure ils vous posent une question ou vous attaquent.

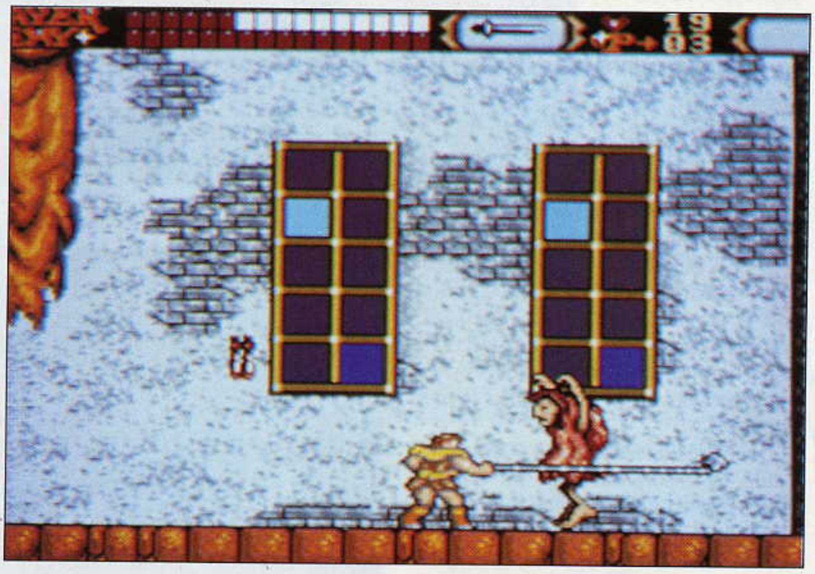
Testé par Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	-
ANIMATION	11
COMPLEXITE	18

DISPONIBLE SUR ST ET PC
PRIX : 350 F ENVIRON

Les héros de chez Konami ont une pêche d'enfer. Ils sont tellement en forme qu'ils ont décidé de faire la peau au comte Dracula.

Castlevania



Il est des lieux qui glacent le sang dès qu'on y met les pieds. Certaines ambiances vous pétrifient au bout de dix secondes. Il existe des châteaux qui vous font hurler "mamaaaaaan" rien qu'à les regarder droit dans les tourelles. Toutes ces impressions s'appliquent au manoir du comte Dracula.

Remarquez, tout le monde ne doit pas penser la même chose, car je viens de voir, à l'instant, une sorte de barbare musclé entrer par la grille du parc. De plus, il marchait d'un pas décidé, et j'ai même cru voir un léger sourire se dessiner aux coins de ses lèvres quand des hurlements terribles se sont élevés, en provenance du château lui-même. Personnellement, je suis monstrueusement trouillard, ma mère me disait toujours: "Jocelyn, tu n'es qu'une poule mouillée, et jamais tu ne seras un héros", mais les chocottes qui m'agitent sont bien inférieures à la curiosité qui m'habite. C'est pourquoi, à mon grand dam, j'ai suivi l'insouciance matérialisée en ce jeune héros.



Oh, il était effectivement décidé, et très fort aussi. D'ailleurs les monstres qui s'approchaient de lui ne faisaient pas long feu, il te les explosait à coups de fouet sonores, que c'en étant émouvant. Si si.

Bien sûr, quand il s'est enfoncé dans les profondeurs du château, j'avais encore la possibilité de rebrousser chemin, et d'oublier ce que j'avais vu, mais les créatures qui se présentaient à lui étaient si ignobles que ma curiosité prenait le dessus.

Ce manoir était énorme, les ennemis y étaient nombreux et de plus en plus dangereux, et d'une partie des lieux à l'autre, il devait combattre contre des monstres encore plus forts que les armées de chiens ou de zombies qui les précédaient. Bien sûr, notre héros était habile, et il savait récupérer des objets pour en faire des armes, et il dénichait même des planques où se trouvaient des haches, ou encore des potions explosives.

Mais la bataille ferait rage jusqu'au combat ultime contre Dracula lui-même, et ses serviteurs n'étaient pas décidés à nous laisser approcher leur maître.

Bela Seb Lugosi



AMIGA 81 %

Castlevania est un titre très ancien ayant, entre autres, fait les beaux jours des ordinateurs MSX, souvenez-vous. La qualité de réalisation de cette vieille version fait un peu contraste avec ce que nous étions en droit de demander en 91 d'un Amiga. Bien sûr, l'intérêt du jeu est toujours là, et il est grand. Bien sûr les tableaux sont très nombreux, et l'action difficile. Mais le côté graphique, et les animations, ainsi que la maniabilité du personnage, sont loin de répondre à nos légitimes attentes.
En fait, c'est surtout le temps de réponse du personnage qui est très énervant. Car autant vous dire qu'au début, quand vous êtes pris en sandwich par un chien-loup et un zombie, le temps que le personnage se retourne, vous avez eu le temps de vous faire dévorer dix fois. Ce gros défaut tend à disparaître avec l'habitude, le joueur s'habitue et anticipe.
Côté son, c'est très réussi, les musiques sont belles, et l'ambiance est bien rendue.
Malgré un côté technique peu extraordinaire, Castlevania est un jeu qui ne mérite pas la guillotine à softs. Dans le plus pur esprit des jeux d'arcade japonais, où l'on doit frapper contre des parois pour faire apparaître des coffres, le jeu est truffé de petites astuces dans ce genre, ça apporte beaucoup. Passée la période d'énervement, on prend un réel plaisir à avancer dans le château, et on ne rêve plus que de rencontrer Dracula, histoire de l'asperger d'eau bénite, au lever du jour, après lui avoir balancé quelques gousses d'ail tout en lui enfonçant un pieu dans le cœur.

Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Gods

Gods, c'est le jeu des dieux. Les Bitmap Brothers frappent fort avec leur premier programme pour Renegade, leur nouveau label.

Par définition, les héros n'ont peur de rien, mais celui-ci dépasse les bornes car il ne craint pas de se mesurer aux dieux eux-mêmes. Excusez du peu, même Rambo il ose pas! Et puis d'abord, il faudrait savoir où logent les dieux en question, sans doute pas dans le premier HLM venu, ça ferait mauvais genre.

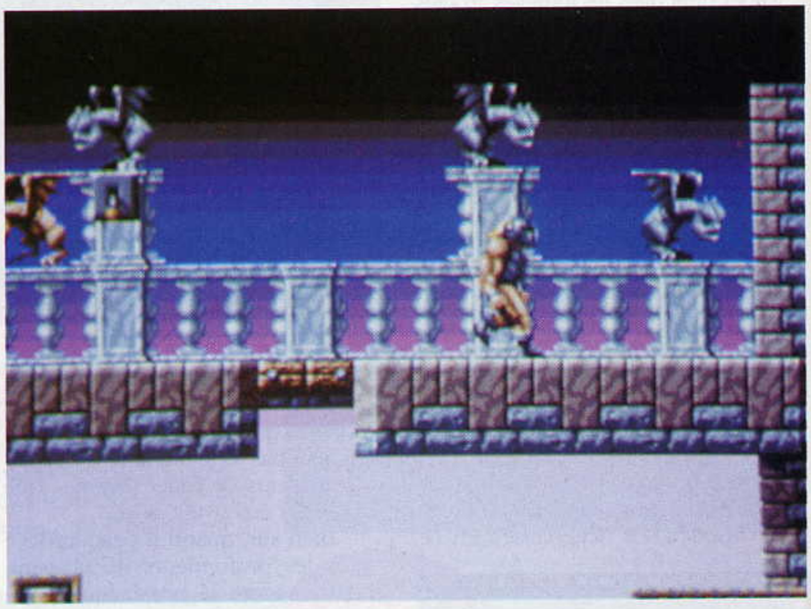
Comme les dieux tiennent à leur standing, ils se sont construit une magnifique cité en guise de pied à terre. On peut faire les choses en grand quand on en a les moyens: de magnifiques temples, des salles secrètes, des labyrinthes tortueux, ou encore des tours infernales. Les dieux n'ont pas non plus mégoté sur le personnel, car le gardiennage est assuré par une ribambelle de créatures plus sauvages les unes que les autres, encadrées par quatre monstres redoutables.

Cela découragerait bien des guerriers, mais notre héros est tellement mégalo qu'il est prêt à tout pour se procurer un F4 dans la cité et vivre au milieu des dieux. Ces derniers ont failli mourir de rire en apprenant la nouvelle et ils s'éclatent à l'idée que l'inconscient va se faire bouffer par leurs monstres familiers. Au fait, j'ai oublié de vous dire que le héros mégalo, c'est vous. Il va falloir assurer !

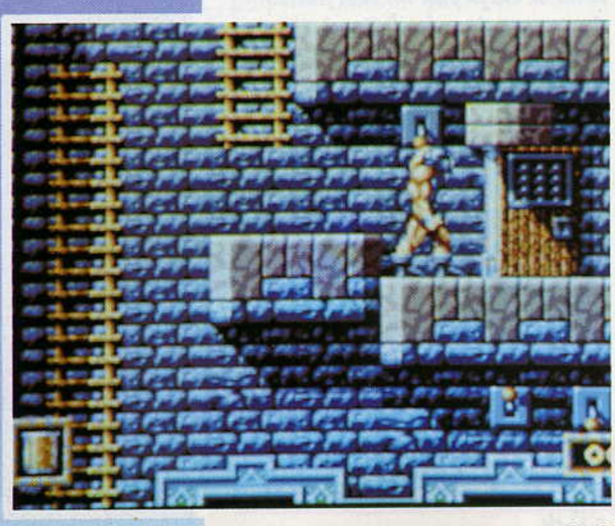
Alors que vous pénétrez dans la cité, quelques créatures antipathiques se précipitent sur vous pour vous souhaiter la bienvenue à leur manière et vous avez juste le temps de ramasser un poignard pour leur rendre la pareille.

Les dieux ont concocté un véritable parcours du combattant à votre intention. Des gardiens agressifs vous attendent dans chaque recoin de la cité et il va falloir se battre avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain.

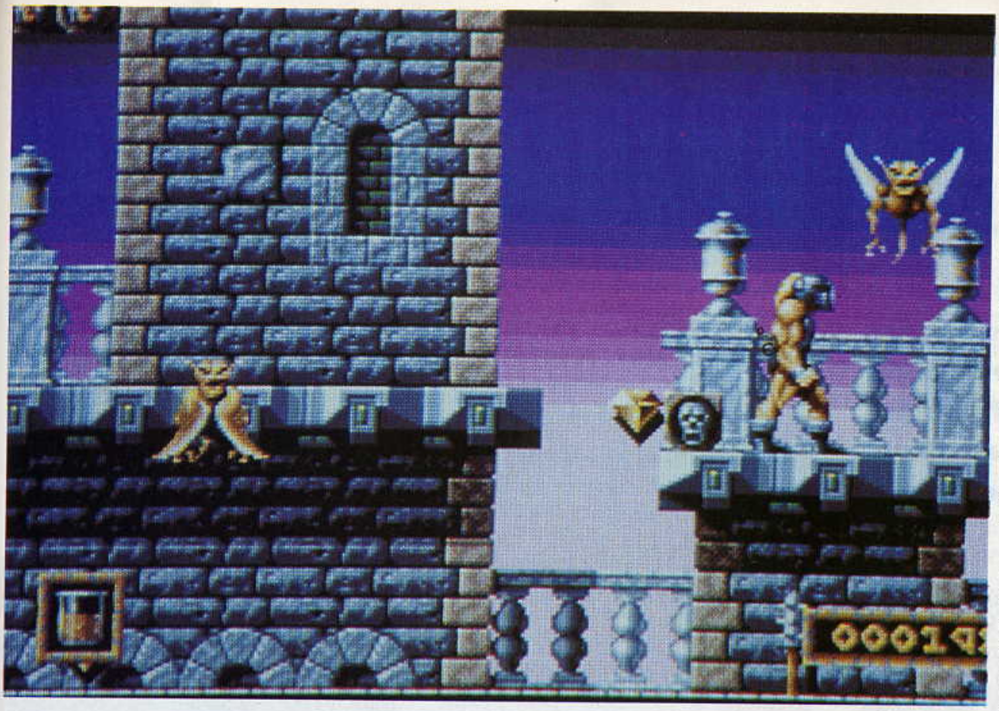
De plus, chaque salle est truffée de pièges divers. Vous pouvez toujours essayer de sauter au dessus des pointes acérées qui jaillissent du sol, mais il est plus prudent d'actionner des interrupteurs afin de les désactiver. Toutefois, ce n'est pas toujours aussi simple, car il faut parfois combiner plusieurs interrupteurs disposés











à des endroits différents afin d'y parvenir. Il est impératif de ramasser les clés qui permettent de franchir les nombreuses portes qui vous barrent le passage, ou encore d'ouvrir des coffres qui contiennent tou-tes sortes d'équipements.

Au cours de votre exploration vous ramassez également différents objets, mais vous ne pouvez en transporter que trois.

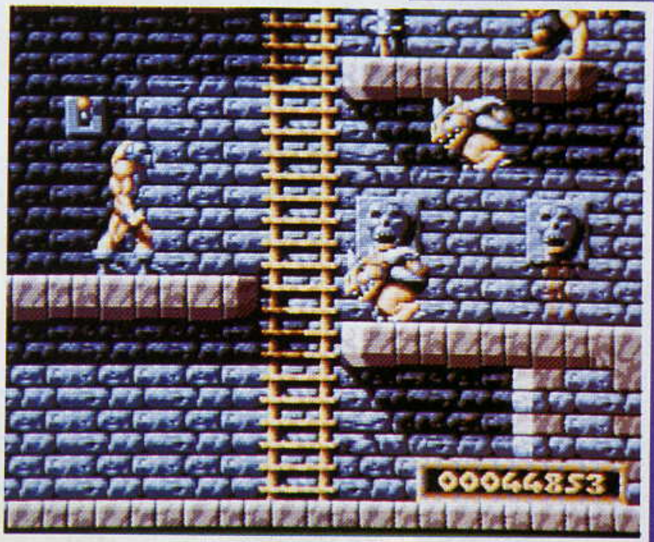
Chaque fois que vous ramassez un objet, un message vous indiquant sa nature défile en bas de l'écran et dans certains cas, vous obtenez de précieux renseignements.

Au cours de votre exploration, vous aurez l'occasion d'améliorer votre équipement en ramassant des icônes, mais ce sont toujours des armes de jet (poignards ou shurikens).

Même dans la cité des dieux, le commerce ne perd pas ses droits et de temps à autre vous avez l'occasion de faire quelques emplettes chez l'armurier.







ST
95 %

Je ne vous apprendrai sans doute pas grand chose en vous disant que les Bitmap Brothers, c'est la grande classe, mais il est parfois bon de se répéter. Gods présente le même niveau de qualité que Xenon II ou que Speedball II, ce qui n'est pas une mince référence. Les graphismes sont particulièrement soignés, bien que le personnage ne se découpe pas toujours très bien tant les décors sont détaillés. L'animation est également excellente et l'on peut juste regretter que l'action ne s'accompagne que de bruitages assez discrets. Bien que l'action soit prépondérante, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure qui fait également appel à la réflexion. Comme dans un jeu japonais, il faut résoudre des énigmes, utiliser des objets et découvrir des salles secrètes ou des bonus cachés. Le niveau de difficulté est bien dosé, ce qui permet de progresser régulièrement dans le jeu une fois que l'on a pris ses repères, d'autant plus que la jouabilité est excellente. De plus, on appréciera tout particulièrement la présence de codes permettant de reprendre le jeu à partir du dernier niveau atteint. Gods, c'est le meilleur jeu d'action du moment sur ST, nom de dieu!

Testé par Alain Huyghues-Lacour

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR ST, PLUS TARD SUR AMIGA ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON

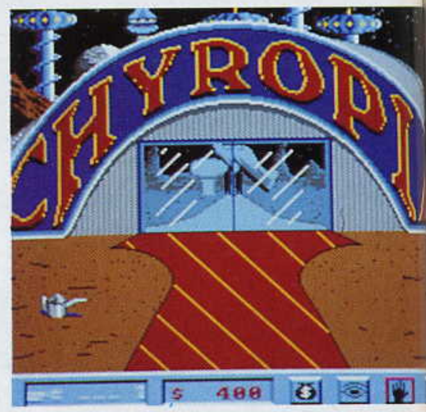
Alien Drug Lord

Panther Games essaye de vous entraîner dans une sombre affaire de drogue extra-terrestre. Ayez le courage de dire non.

Bon, on sait ce que c'est sur terre: les drogues de tout genre (Loto, télé, 12°, film X et autres) sont très dangereuse pour l'homme. Imaginez maintenant ce que peut donner une drogue crée par des extra-terrestres. L'horreur. En tant que membre de l'Agence d'investigation Céleste (CIA en v.o.), votre mission, si vous l'acceptez, va consister à essayer de détruire tout, je dis bien tout le stock de Xylopsiline. En effet, depuis l'apparition de cette terrible drepou, le syndicat du crime local commence à reprendre du poil de la bête. Comme par hasard (ah, ah, on ne me la fait pas !), un mystérieux organisme prétend avoir trouvé un antidote. Faut dire qu'il était temps car cette poudre est à tel point dangereuse que les gens qui en prennent disjonctent au point de s'auto-mutiler. C'est super-cool votre scénario, les gars. Ceci étant, il est vrai que certaines drogues genre "poudre d'ange" font effectivement le même effet (faut vraiment dire non à ce genre de truc). Un agent vous informe qu'une piste se trouve dans le système solaire de Theta Zorias, exactement sur la planète Chyropia. Bref, vous voilà parti dans votre vaisseau spatial. C'est à cet instant que commence le logiciel. Comme il se doit, le vaisseau est équipé d'un ordinateur. En fait, à part cette histoire d'auto-mutilation plus cyber-punk que nature (lisez les Aventures de Jack Baron par Norman Spinrad. C'est pas un bouquin de PD. Oh, non), à part ça, disais-je, le jeu est on ne peut plus conventionnel.

Il est temps de sortir du vaisseau. Sur le côté de l'écran montrant le lieu où l'on se trouve, un menu permet d'agir sur le jeu: on peut prendre un objet, observer ce qui se passe à l'écran au moyen d'une icône oeil, proposer de l'argent et tirer sur tout ce qui bouge. Pour ça, rien de plus simple, on déplace une cible sur l'éran et bzoind ! l'ennemi se prend une giclée de laser. Au fil du jeu, il est possible de rencontrer d'autres personnages et de les adjoindre à l'équipe. Vous pouvez comme ça vous retrouver à diriger cinq rigolos. Hélas, ce qui aurait dû ressembler à un Dungeon Master spatiale tourne très vité à la prise de tête spéciale: c'est soit trop facile, soit trop difficile; mauvais dosage.

Drogue Extra-terrestre ? Ayez le courage de dire non ou tout du moins, ne vous attendez pas à un jeu miraculeux mais moyen.





AMIGA
70%

Oh... les jolis sons que voilà. Enfin des programmeurs ayant décidés de sortir de l'ordinaire se sont un peu casser la nénette pour nous trouver ces superbes zoinmng, plip et autres glou-glou. Ces gens là savent ce qu'est un synthé analogique ou je n'y connais rien. Hélas, le graphiste n'est pas aussi bon que ses petits copains et le jeu s'en ressent. On reproche parfois le côté baroque de certains écrans de jeu. là, pas de danger, c'est clean et vide. Seule côté "positif", le jeu se passe dans l'espace et ça, c'est pas si courant et surtout, il a l'air très long. Quatre disquettes, c'est pas mal pour un jeu d'aventure/arcade, même sur Amiga. Dommage que l'aventure ne semble pas être plus palpitante.

Testé par Moulinex

GRAPHISME	14
SON	19
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPO SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Multi-Player Soccer Manager

D&H Games s'acharne et sort le 312 ème soft de gestion de club de foot. Mais cela ne finira donc jamais?

A chaque fois qu'un jeu de foot arrive au bureau (à Joystick, c'est le nom du magazine, regardez sur la couverture de ce que vous avez entre les mains, c'est marqué, en haut, en grand), à chaque fois, paf, c'est pour moi. Tout ça parce que ma sœur est mariée avec Alain Giresse. Je m'en fous, c'est tous des jaloux! Moi au moins j'ai des gens célèbres dans ma famille, on est pas des ratés chez moi, on joue au foot, oui monsieur, tous les dimanches, à l'A.S. Trincamp!

Normalement c'est là que le lecteur attentif intervient et dit qu'apparemment Multi-Player Soccer Manager en plus d'avoir un titre à rallonge n'est pas exactement un jeu de foot, mais un jeu où l'on dirige un manager, et que tout ce que je viens de dire ne tient plus debout. A ça je réponds faux. Parfaitement, je réponds faux, parce que des jeux où l'on dirige des entraîneurs ou des dirigeants de clubs, il y en a plein aussi. Et ça commence à bien faire, aussi.

Mais regardons Multi-Player Soccer Manager un peu plus en détail, et vous comprendrez pourquoi je suis excédé. Il n'y a rien de nouveau, toujours les mêmes écrans légèrement agrémentés de graphismes, et surchargés de textes, où le joueur n'aura qu'à intervenir de façon binaire "oui"/"non" ou en indiquant des sommes chiffrées pour l'achat, la vente de joueurs, pour l'obtention de prêt à la banque, et toutes ces choses-là. C'est aussi passionnant qu'une facture des Telecoms sur papier recyclé, mais apparemment il y a des adeptes, si ils veulent, j'ai un stock de factures à refourguer, en tous genres.

AMIGA 63%

Tout est géré au joystick ou à la souris, l'idéal étant la dernière solution puisque le jeu consiste uniquement à cliquer de part et d'autre de l'écran. Les pages de menus et de textes se succèdent, sans originalité, et vous informent du déroulement du tournoi ou du championnat en cours. Vous pouvez acheter des joueurs, connaître l'état de santé des vôtres, suivre les scores de toutes les divisions, bref, tout ce qui touche au foot de près est prévu dans le soft. Ça n'en est pas passionnant pour autant, d'autant plus qu'il n'y a pas de menu caisse noire, et ça, au moins, c'est l'ambiance garantie. Seule originalité du jeu, soyons gentil, il est possible de jouer à huit joueurs en même temps. Le plus difficile sera de persuader 7 crétins à venir jouer à Multi-Player Soccer Manager alors qu'il fait si beau dehors. A ne réserver qu'aux fanas finis du foot et du monde qui l'entoure, qui, eux, trouveront chaussure à crampon à leur pied avec ce soft.

Testé par Seb

GRAPHISME	13
INTERET	12
DIFFICULTE	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



Out Board

Par exemple, je pourrais dire: "Maman les p'tits bateaux", pour parler de Out Board de Loriciel. Mais je le fais pas.

L'action de Out Board se situe dans de grandes villes, et sur l'eau, avec des bateaux. C'est dingue.

Toujours est-il qu'en tant que pilote de hors-bord, vous avez décidé de participer à cette compétition mondiale où les meilleurs s'affronteront dans des duels éclaboussants. Enfin il n'y a pas que les meilleurs. J'en veux pour preuve qu'on vous autorise à venir concourir. C'est bien la preuve que même des ringards finis y participent. Remarquez, ça donnera du spectacle, les champions se feront un plaisir de vous faire des queues de poisson, et de vous envoyer valdinguer sur les quais. Le public adore les explosions, surtout quand les pilotes partent en flammes, et retombent dans l'eau dans un "pfffflushhht" sonore.

Pour compenser votre manque de dextérité en ce qui concerne la conduite de ces engins flottants et bondissants, vous êtes accompagnés de par le monde par une charmante demoiselle qui, elle, au vu des bisous amoureux qu'elle vous fait avant chaque départ, est persuadée que vous êtes le meilleur.

Remarquez, avec de l'entraînement vous réussirez peut-être à devenir un vrai pro, et ce sera votre tour de faire des crasses à vos adversaires, et de franchir la ligne d'arrivée, victorieux. On peut toujours rêver.

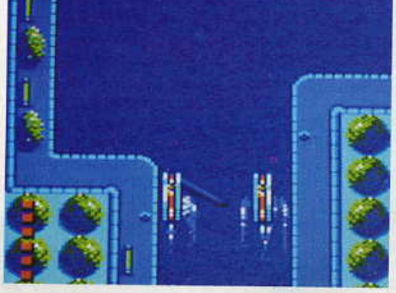
CPC 67%

J'avoue ne pas m'être écroulé de joie et de bonheur après une partie de Out Board. Si la réalisation est correcte, le scrolling au moins, les graphismes sont horriblements répétitifs (les sprites des bateaux sont tous les mêmes, le vôtre et vos adversaires dans le même sac), et d'un tableau à l'autre, il n'y a guère que la palette qui est modifiée de façon notable.
La maniabilité du hors-bord est bonne, par contre, ce n'est donc pas là le problème, non, c'est tout bêtement, et une fois de plus, l'ennui et la monotonie qui assaille le joueur, et dont le seul but est de lui arracher un bâillement. C'est réussi.
Les écrans intermédiaires, entre chaque ville, représentent votre personnage sur un quai, montant dans son véhicule, le tout sur fond de ville, avec les éléments types de la cité pour qu'on la reconnaisse, quand même (la tour Eiffel pour Paris, au hasard). Dommage, avec un peu plus d'action ce jeu aurait pu devenir très bon, même si le principe est... bateau (normalement, derrière un jeu de mot comme ça je mets "c'est nul", mais ça ne plaît pas à Ludwig. Voir courrier des lecteurs du dernier Joystick).

Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

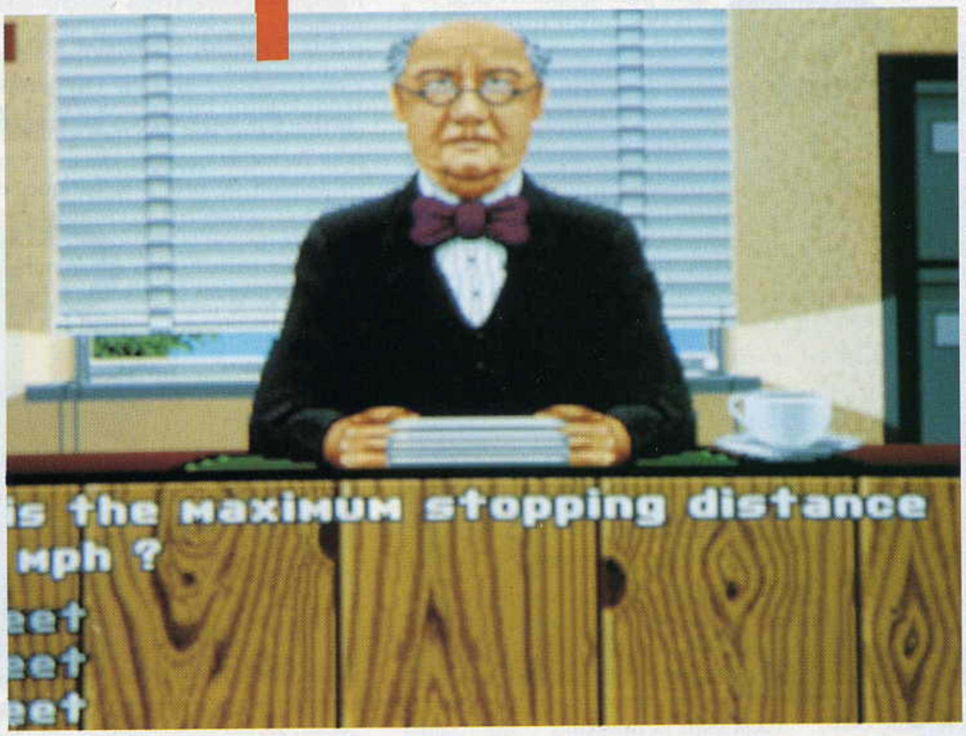
DISPONIBLE SUR CPC, AMIGA, ST
PRIX : 150 F ENVIRON CPC K7, 200 F ENVIRON CPC DISK, 250 F ENVIRON ST, AMIGA



Supercars II

Les missiles répondent au turbo dans cette course automobile née de l'imagination d'un Gremlin

MEGASTAR joystick



Les courses de voitures vues de dessus sont très populaires ces temps-ci et de nombreux éditeurs se sont engouffrés dans ce créneau depuis quelques mois. Nous avons vu arriver successivement Badlands, Nitro, Super Off-Road et Jupiter Masterdrive, qui présentent tous le même principe de jeu. Mais au niveau de la jouabilité, aucune de ces nouveautés n'est parvenue à surclasser Supercars, qui demeure la référence dans le genre. En dépit de toutes ses qualités, Supercars présente une grave lacune par rapport à ses concurrents: on ne peut pas y jouer à plusieurs. Dès le moment où l'on choisit de présenter des circuits plus sophistiqués, qui défilent en scrolling, il faut que l'écran soit séparé en deux pour que chaque joueur puisse suivre la progression de son véhicule. C'est cette solution qui a été adoptée par les programmeurs de Supercars II, mais heureusement le jeu reste en plein écran lorsque l'on joue seul.

La première innovation de Supercars II repose sur le fait que dix véhicules participent à la compétition, au lieu de trois ou quatre dans les autres programmes de ce type. Comme dans Lotus Esprit, votre place sur la grille de départ est inverse de celle de votre arrivée dans la course précédente. Pour simplifier, lorsque vous arrivez premier, vous commencez la course suivante en dernière position. Il faut alors s'accrocher sérieusement pour dépasser les autres concurrents, car vous êtes éliminé de la compétition si vous ne figurez pas parmi les cinq premiers. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et selon celui que vous choisissez, cela influe sur la rapidité de vos concurrents, comme sur les parcours qui sont nettement plus redoutables dans les niveaux supérieurs.

Si vous pensez que les compétitions sportives doivent se dérouler à la loyale, vous allez être surpris avec Supercars II. Bien sûr, ce sont vos talents de pilote qui feront la différence, mais il ne faut pas hésiter à balancer quelques missiles dans la tête d'un concurrent qui vient de vous dépasser: ça lui apprendra! Mais attention, vos adversaires peuvent faire de même et il n'est pas toujours évident de se tirer d'affaire lorsque plusieurs



COMPARATIF

Passons rapidement en revue les autres programmes de ce type: Badlands ne manque pas d'intérêt, mais il devient assez rapidement injouable et Super-Off-Road est également très difficile, d'autant plus que le mode de contrôle laisse quelque peu à désirer. Nitro est excellent lorsque l'on joue seul, mais l'option multi-joueurs est lamentable. Enfin, Jupiter Masterdrive est très prenant en version deux joueurs, mais un peu moins convaincant seul. Super Cars II est le plus complet, car il est aussi passionnant que l'on joue seul ou à deux. Gremlin aime beaucoup Joystick, ce qui nous a permis d'obtenir une version avant que le programme ne soit tout à fait fini. Il reste encore quelques réglages à effectuer, mais on peut faire confiance a ces programmeurs, compte tenu de leurs précédentes réalisations. Les nombreuses innovations de Supercars II lui apportent un plus important par rapport aux programmes précédents et on appréciera également d'avoir le choix entre deux modes de contrôle différents, aussi performants l'un que l'autre. Supercars II est donc la nouvelle référence et si vous désirez acheter un programme de ce type, celui-ci est le plus riche.



missiles traversent la route autour de votre véhicule. Ce n'est peut être pas très élégant, mais c'est efficace et puis, quel spectacle ! Imaginez que pour le grand Prix de Formule 1, Prost et Senna aient eu de tels engins à leur disposition, ça aurait sans doute fait très mal. Vous avez le choix entre de nombreuses armes différentes: mines, béliers, ou encore plusieurs sortes de missiles, dont le plus efficace est celui qui tourne autour de votre véhicule en détruisant tout gêneur qui se rapproche trop. Vous vous procurez ces armes dans les boutiques, avec l'argent que vous avez gagné lors des courses. Comme dans le premier épisode, il est important d'effectuer des réparations lorsque votre véhicule est trop endommagé, si vous ne voulez pas exploser au beau milieu d'une course. Tout cela est assez coûteux, mais différents personnages viennent vous poser des questions entre deux courses et vous gagnez de l'argent si vous leur donnez les bonnes réponses.

Cette course se déroule dans un univers aussi impitoyable que celui de Mad Max, car non seulement les concurrents se tirent dessus, mais les circuits présentent des obstacles redoutables. Il faut fréquemment sauter au dessus du vide, conduire sans visibilité sous des tunnels, ou encore franchir des barrières qui risquent de se refermer juste au moment où vous passez. De plus, votre véhicule ne réagit pas de la même manière selon les circuits, qui peuvent même être enneigés.



AMIGA
90%

Ce n'est pas une surprise si Supercars II est une réussite, car les créateurs de ce programme ont déjà fait la preuve de leur talent dans le domaine des courses automobile, avec Supercars et Lotus Esprit. Le genre a ses limites et il ne se prête guère aux effets spectaculaires. Cependant, les graphismes sont agréables et les différents circuits sont suffisamment variés pour soutenir longtemps l'intérêt jeu. Dans un premier temps, on peut être déconcerté par la petite taille des écrans dans le mode deux joueurs, ce qui vous donne une visibilité assez réduite, mais on s'y habitue assez rapidement.

Testé par Alain Huyghues-Lacour

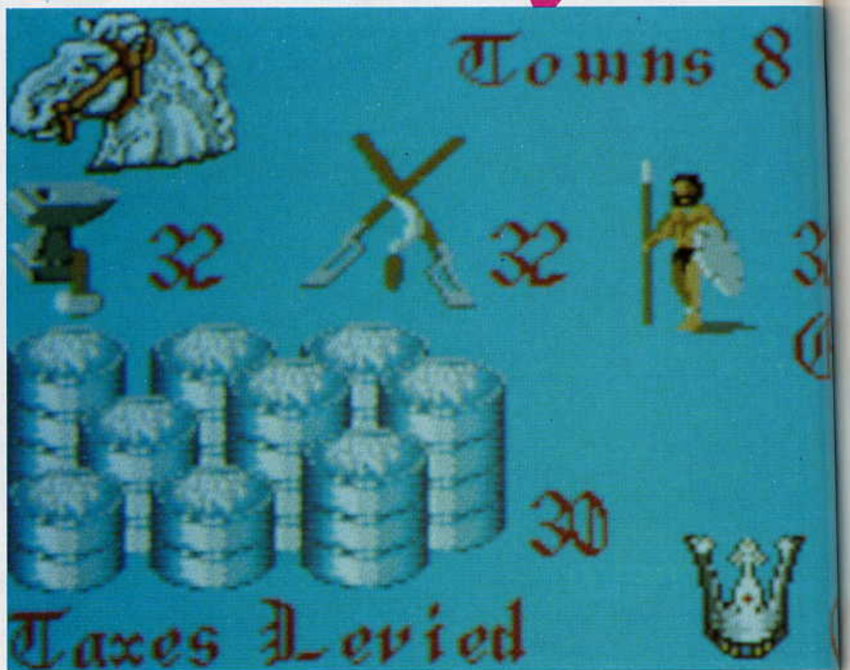
GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Betrayal

Comme nous le prouve Rainbird, la vie d'un paysan n'était pas de tout repos, au moyen-âge, not' bon maître.





Dans le jeu, vous êtes le chevalier de l'une des marches occidentales. A cette époque, on appelait "marche" la frontière d'une région. Exemple, la chanson "Les marches du Palais" parle ainsi, non pas d'une dénivellation, mais de la frontière du Palais, une vieille province française. Fin du cours. Le royaume est dirigé par deux pouvoirs: l'église et le roi. Pendant le jeu, vous allez devoir intriguer auprès de ces deux pouvoirs afin de placer vos courtisans dans l'un des deux camps. Si vous avez la "majorité", les courtisans étant très influents, vous pourrez alors envisager de déposer, qui le roi, qui l'évêque, chaque courtisan en place comptant comme un siège. Bien sûr, le but final est de réussir à virer les deux têtes couronnées afin de devenir "Lord High Protector". A cette époque (déjà), le niveau social était fonction de la richesse. Il va donc falloir "fayoter" en payant le plus possible d'impôts au pouvoir afin de garder ses sièges et surtout d'en conquérir de nouveaux. Suivant le niveau de difficulté, on disposera d'un certain nombre de sièges au départ. Au maximum, il est possible de posséder 24 sièges par cour mais comme on joue à quatre (les trois autres chevaliers pouvant être humains ou non) la majorité est de 6 sièges. Bref, le jeu, assez semblable en cela à Defender of the Crown – l'arcade et la beauté en moins – ou à un Sim City au petit pied, va consister à relever la dîme dans ses villages afin de pouvoir briller auprès de la robe et de l'épée. La stratégie est donc là: trop sévère, on ne pourra garder longtemps des possessions qui rapportent; trop cool, on sera aimé mais vite ruiné. Heureusement, afin de palier ce manichéïsme, il est possible de "moduler" ses actions: par exemple, en payant une milice qui collectera les fonds pour vous, en diminuant la population d'un village devenant trop important, en employant des Trolls, très pratique pour conquérir de nouvelles terres. L'autre moyen de gagner de l'argent est de prendre du grain à chaque moisson. Là aussi, il faudra jouer en finesse afin de ne pas affamer le peuple: ceux qui seront morts de famine ne vous verseront rien à la prochaine collecte. Parfois, il faudra que vous payez à votre tour un droit de passage pour traverser certain des villages déjà gérés par l'adversaire.



En ce qui concerne les combats, gérés par l'ordinateur en fonction de la force des armées en présence, l'argent va avoir de l'importance: plus ils seront riches, plus vos hommes disposeront d'armes efficaces. Enfin, le travail de sape à la cour s'effectuera en présentant plus de richesses que l'adversaire, mais aussi en employant quelques options telles que "recruter un assassin" (pour assassiner un courtisan adverse), "recruter un espion", "présenter des preuves". A ce sujet, la partie délation est assez complète puisqu'il est prévu de pouvoir acheter des preuves, mais aussi détruire des documents compromettants. Indéniablement, la partie "cour" est la plus amusante du jeu: demander au roi ou à l'évêque d'inculper un autre joueur ou l'accuser d'hérésie, de trahison, est un véritable plaisir. Mais, car il y a un mais, la technique ne suit pas...

AMIGA
70%

Bien que certaines animations soient plutôt réussies, l'ensemble du logiciel, outre son graphisme sommaire, est desservi par l'incohérence des commandes: les flèches horizontales du clavier ou le joystick servent à choisir les options et le mouvement vertical à les valider; ailleurs, c'est le bouton de feu ou la barre d'espace qui remplissent cet office. Bref, moins intuitif, tu meurs. Du son, disons qu'il est présent. Comme d'habitude dans les simulations, ce n'est pas la partie sonore qui fait l'intérêt d'un jeu mais la possibilité de le couper. Bref, voilà un jeu assez passionnant mais rébarbatif.

Testé par Moulinex

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
DIFFICULTE	16

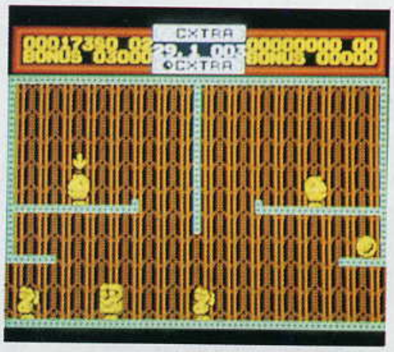
DISPO SUR AMIGA PLUS TARD SUR ST
PRIX : 300 F ENVIRON

Helter Skelter

Audiogenic a encore fait appel au Dieu des boules bondissantes, celui-ci leur a inspiré Helter Skelter.

Si d'ici quelques semaines l'ensemble des boules de la terre manifestent pour qu'on arrête de les enfermer dans des salles remplies de monstres, ne vous étonnez pas. Parce que c'est pas pour les balancer, mais les programmeurs de chez Audiogenic ont encore développé un soft ignoble où les boules sont tristes.

Cela dit, puisque c'est fait, en bon sauveur des opprimés, vous allez la diriger, cette boule, et en plus vous allez vous débrouiller pour la sortie du pétrin dans lequel ces esprits tordus et vicieux l'ont fourré. Des salles pleines de plateformes, et sur ces plateformes des monstres divers qui vont et qui viennent de façon pendulaire. Votre boule rebondit, et se déplace de gauche à droite, et pour sortir d'une salle pour aller à l'autre, vous devrez tuer tous les monstres. Seulement il faut le faire dans un certain ordre, et tuer le monstre indiqué par une flèche en lui tombant dessus. Cela fait, la flèche en pointera un autre, et ainsi de suite jusqu'à la fin. Si vous touchez un ennemi qui n'a pas de flèche au dessus de la tête, celui-ci se divise en

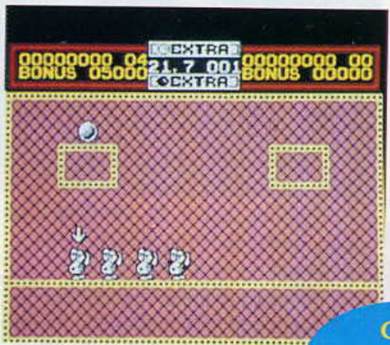


deux autres petits monstres qu'il faudra tuer aussi.

Ce sera donc plus long, et vous aurez toutes les chances de perdre à cause du chrono qui ne cesse de s'écouler.

De temps en temps des bonus apparaissent, vous faisant passer directement au tableau suivant, ou donnant une lettre du mot Extra, qui, si vous l'obtenez en entier, vous fera bénéficier d'une vie supplémentaire.

Il est possible de jouer à deux, les deux boules Billy et Bobby travaillant alors main dans la main (des boules avec des mains?) pour arriver à bout des 80 tableaux disponibles.





CPC
67%

Les graphismes des personnages sont tous en noir et blanc et évoluent sur des décors simples, mais en couleurs. Les tableaux se ressemblent tous, et une certaine monotonie s'installe assez rapidement. De plus le contrôle du personnage n'est pas très évident car le temps de réponse n'est pas des plus rapides. Pour pallier à ces défauts, les programmeurs d'Audiogenic ont intégré un éditeur de tableaux, bien fait et simple à utiliser, qui vous permettra de sauvegarder vos problèmes afin que vos amis se prennent la tête eux aussi. A l'aide d'un curseur vous dessinez les plateformes, vous placez les monstres, vous indiquez leur direction et leur vitesse de déplacement, vous choisissez la couleur et la texture du fond, ainsi que le point de départ des joueurs. Malgré cet éditeur très sympa, et des bruitages très réussis, Helter Skelter n'arrive pas à emporter le joueur dans des vapeurs de folie ludique sidérante. C'est dommage, car les petits boules c'est mignon.

Testé par Seb

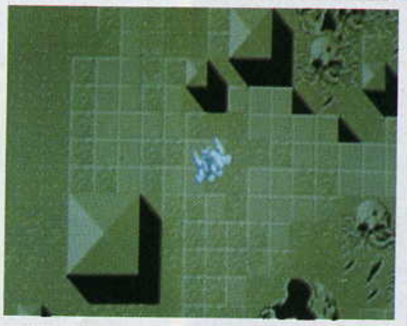
GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

BATTLE STORM

EDITEUR: TITUS
TESTÉ SUR PC PAR SEB. **PC**
DÉJÀ TESTÉ DANS JOYSTICK N°10. DISPONIBLE SUR AMIGA, PC. PRIX: 250 F ENVIRON.

Forcément, quand on naît sur une planète, qu'on y passe toute son enfance, et qu'on y connaît ses premiers amours, on s'attache. Et quand des envahisseurs viennent, massacrent votre peuple, et prennent possession de la planète toute entière, alors là, pas d'hésitation, vous séchez vos larmes et vous décollez pour venger les êtres qui comptaient pour vous. Seulement les ennemis sont nombreux, et leur équipement militaire est très puissant.



Tout au long de huit tableaux vous devrez éliminer tous les vaisseaux ennemis. L'action est vue d'au-dessus, et les scrollings multidirectionnels sont d'une fluidité parfaite. D'ailleurs l'action, les animations, la vitesse des tirs, tout est très rapide. De plus les graphismes au sol sont réussis et changent d'un tableau à l'autre. A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre contre un énorme Battlestorm, sorte de vaisseau-mère modulable et surpuissant qui se fera un plaisir de descendre le vôtre, de vaisseau, en flammes. Très speed, purement arcade, Battlestorm est un bon jeu qui utilise les capacités des différentes cartes graphiques, et qui dispose d'une bande son superbe.

GRAPHISMES: 16 . ANIMATION: 17 . SON: 16

MANIABILITE: 15 VERDICT: 84%

WARLORDS

EDITEUR: SSG
TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB. **AMIGA**
DÉJÀ TESTÉ SUR PC DANS JOYSTICK N°14. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC. PRIX: 300 F ENVIRON.

Warlords est un wargame qui se déroulant dans le monde fantastique et imaginaire des nains, des magiciens, des dragons et autres griffons. Huit joueurs s'affrontent en même temps, chacun d'eux étant contrôlé par un joueur humain ou par l'ordinateur, et le but de chacun consistera en la conquête du royaume d'Illuria. Pour cela vous possédez des villes, qui produiront des armées (infanterie, cavalerie,...), armées qui vous serviront à attaquer d'autres villes pour devenir encore plus puissant. Dans le monde d'Illuria vous trouverez aussi des trésors, qui accumulés à l'argent que vous rapportent les villes, vous permettront d'engager des héros. L'avantage de ces personnages, c'est qu'ils sont tout d'abord plus puissants, et qu'ils peuvent contrôler des troupes spéciales, comme les dragons par exemple. A l'écran, les graphismes qui sont d'ailleurs réussis, s'organisent comme cela: la fenêtre de gauche représente le lieu où vous agissez en ce moment, la fenêtre de droite représente la carte du monde tout entier, et au milieu se trouvent les icônes qui vous permettent de donner vos ordres. En haut de l'écran vous trouverez des menus déroulants permettant d'accéder aux commandes moins utilisées dans le jeu. Amusant et réussi, Warlords est un bon wargame qui, en plus, donnera du fil à retordre aux joueurs tentant d'affronter l'ordinateur au niveau le plus élevé, car là, il réfléchit, et joue très bien.



GRAPHISME: 15 . SON: 13 . ANIMATION: 15

COMPLEXITE: 15 VERDICT: 84%

Super-Monaco GP

Du nouveau en Formule 1: US Gold remporte haut la main le grand prix de Monaco.



Alors que le jeu d'arcade de Sega n'offrait qu'un seul circuit, cette conversion en comporte quatre: France, Brésil, Espagne et Monaco. Vous devez triompher dans chacun de ces grands prix avant de passer au suivant et il va falloir faire la preuve de vos talents de pilote pour triompher à Monaco. De plus, les conditions météorologiques sont aléatoires et il faudra tenir compte de la piste mouillée au niveau de la conduite. Avant tout, il faut choisir entre trois types de véhicules, qui varient au niveau de la puissance et du mode de changement de vitesses. Le véhicule équipé de vitesses automatiques n'est pas très puissant, alors que celui qui dispose de quatre vitesses manuelles est plus rapide. Mais les cracks choisiront sans doute la voiture de Formule 1 la plus réaliste, qui est vraiment très puissante et qui dispose de sept vitesses manuelles. Il faut pratiquement être l'égal de Prost pour maîtriser un tel engin, mais il est possible de s'en sortir au prix d'un sérieux entraînement et vous laisserez tous vos concurrents sur place si vous y parvenez. Une fois que vous avez fait votre choix, vous participez aux qualifications. Il est important de réaliser un bon temps lors de cette épreuve. D'une part, parce que vous ne pourrez pas participer à la compétition si vos performances sont trop médiocres. D'autre part, ce tour détermine la place que vous occupez sur la ligne de départ et il est avantageux de prendre une avance confortable sur vos concurrents pour rester dans la course.

Super Monaco GP apporte deux intéressantes innovations par rapport aux autres programmes de ce type sur micro. Tout d'abord, le mode d'élimination ne tient pas compte du temps réalisé, mais de la position que vous occupez durant la course. Une position limite vous est imposée sur chaque portion de circuit et vous êtes immédiatement éliminé dès que vous descendez en-dessous. Un indicateur sonore sonne sans interruption (il fait son boulot, quoi) tant que votre véhicule occupe cette position limite et il vous faut alors garder un œil sur le rétroviseur pour surveiller les voi-



AMIGA

CPC



CPC **71 %**

Je sais que vous l'attendiez tous. Je sais que les textes emballés de Destroy, ou bien celui d'Alain qui côtoie celui-ci, vous faisaient baver d'envie, espérant une arrivée toute proche de la version CPC de Super Monaco GP. Eh bien c'est raté. En jouant à ce jeu, vous n'aurez pas la chance d'avoir un chef d'œuvre au bout du joystick. L'action est bien trop lente, et malgré un compteur qui atteint allégrement les 300 kms/heure, ce qui se passe à l'écran est loin de donner des frissons. Les bruitages sont très énervants, et là aussi ne donnent pas d'effet de vitesse. C'est bien dommage, car les graphismes ne sont pas désagréables, et les couleurs nombreuses donnent beaucoup de vie aux décors. De plus toutes les pages de menus qui précèdent les courses, là où vous choisissez votre mode de contrôle (vitesse automatique, semi automatique, manuel) et le choix des courses, tous ces menus sont très jolis, sur fond de Formule un en pleine course. Trop lent, peu maniable, Super Monaco Grand Prix subit le contre-coup des espoirs que nous portions en sa réalisation. Quand on attend un chef d'œuvre, un soft même moyen paraît mauvais.

Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR CPC, AMIGA, ST
PRIX : 250F ENVIRON SUR ST, AMIGA, 200F ENVIRON SUR CPC

tures qui vous suivent, ce qui vous met sérieusement la pression. On a alors tendance à appuyer sur le champignon pour lâcher ses poursuivants, ce qui peut vous pousser à la faute lorsque vous arrivez dans les chicanes. La seconde innovation de ce programme repose sur le fait qu'il s'agit d'un mélange entre arcade et simulation. Super Monaco GP est loin d'être aussi complexe qu'une véritable simulation comme Indianapolis 500, mais la course est toutefois nettement plus réaliste qu'une course de type arcade, comme Lotus Esprit. En effet, il n'est pas question de foncer comme un malade et vous vous rendrez compte rapidement qu'il n'est pas possible de doubler un de vos concurrents en plein virage sans se planter définitivement. De même, les collisions ne font pas que vous faire perdre du temps, comme c'est le cas dans les autres courses d'arcade. Un léger accrochage avec un autre véhicule ou un des bidons qui bordent la piste ne pose pas de problèmes, mais une collision avec un autre concurrent ou un poteau vous sera fatal. En cas de crash, votre voiture explose littéralement, les roues sont projetées dans les airs et c'est le game over:

c'est la loi de la compétition.



AMIGA



AMIGA



CPC

AMIGA
90%

On ne peut que se féliciter qu'US Gold ait fait appel à Probe pour réaliser cette conversion du jeu d'arcade de Sega. En effet, les programmeurs de Probe, qui avaient réalisé les excellentes conversions de Golden Axe, ont réussi à conserver les qualités du jeu d'arcade original. Le graphisme est excellent, avec notamment des décors très soignés et la perspective de la route est convaincante. L'animation est rapide et fluide, mais on peut regretter que les objets qui bordent la route défilent parfois de manière étrange. Cela vous donne parfois l'impression de reculer, en vous empêchant de bien ajuster votre vitesse avant un virage difficile. En dépit de ce léger défaut, la jouabilité est parfaite et c'est le plus important dans ce type de programme. La voiture répond parfaitement bien à la moindre commande et il est possible d'ajuster la sensibilité des réponses, que l'on joue au joystick ou à la souris. Il ne faut pas manquer ce programme qui présente un dosage parfait entre arcade et simulation, à moins que vous ne préfériez attendre Vroom, ce programme mythique qui devrait sortir d'ici quelques années... avec un peu de chance.

Testé par Alain Huyghues-Lacour

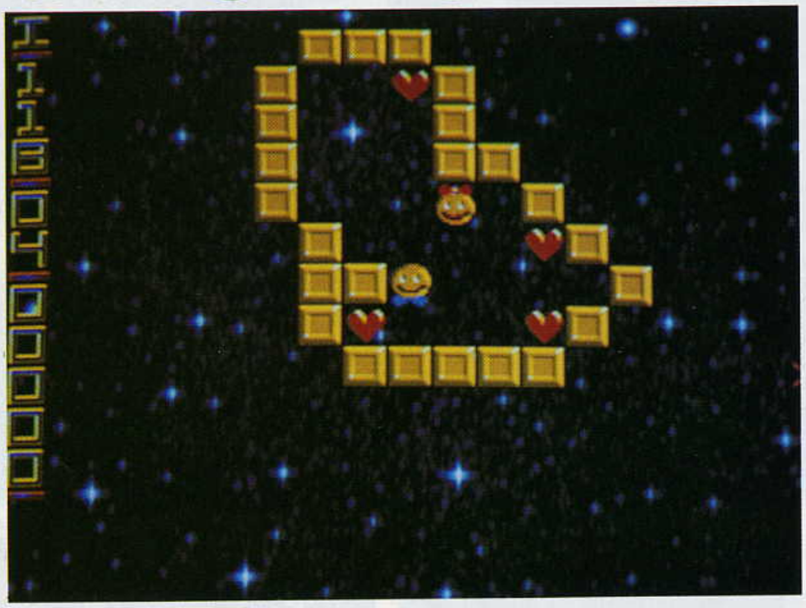
GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC
PRIX : 250F ENVIRON SUR ST, AMIGA, 200F ENVIRON SUR CPC

tests

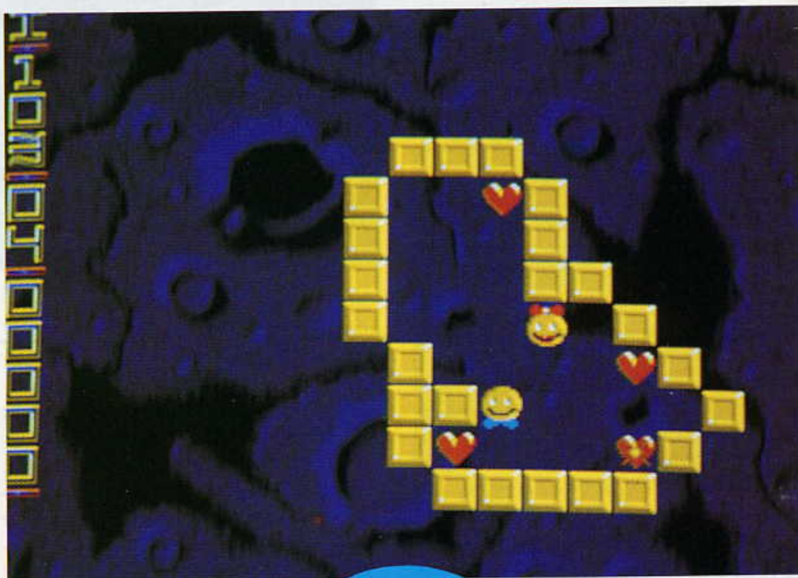
The Power

Si demonware s'appelait demonkare, on aurait pu jouer à The Poker. Dommage.



Le nom du jeu est un hommage au disque du groupe Snap, qui est d'ailleurs la bande-son que l'on entend en boucle tout au long du jeu. Il y a deux personnages mignons bien que cubiques, qui s'appellent Max et Mini, et qui sont très amoureux l'un de l'autre. Votre tâche est de les aider à se retrouver à travers 50 labyrinthes.

Mini est toujours clouée sur place, et c'est Max qui doit aller à sa rencontre. Lorsqu'il y parvient, vous passez au tableau suivant. Mais avant d'aller toucher Mini, Max doit ramasser tous les cœurs qui parsèment les labyrinthes dans lesquels évoluent nos deux protagonistes. Mais ce n'est que lorsqu'on réalise que Max ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement qu'on commence à entrevoir la difficulté de la tâche. Pour déplacer Max, il faut cliquer dessus avec le joystick, puis pousser le manche dans la direction où vous voulez qu'il aille. Le problème, c'est qu'il ne s'arrête que lorsqu'il rencontre un mur ou un obstacle. Ces obstacles sont livrés en trois couleurs: rouge, vert et bleu, comme les composantes d'un moniteur. Ils peuvent être déplacés de la même manière que Max, et de la même façon, ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un mur ou un autre obstacle. C'est avec ceux-ci que vous devez construire des sortes d'extensions aux murs afin que votre personnage les utilise pour s'arrêter. Une fois tous les cœurs touchés, Max peut aller toucher Mini. Tout cela a probablement l'air très simple, mais diriger correctement Max est un véritable calvaire. Il faut une bonne dose de jugement et de calculs pour y parvenir. Et en plus, il y a encore un petit détail qui change tout: si un obstacle rouge en touche un bleu, l'un des deux disparaît, de même si un obstacle bleu en touche un vert ou si un vert en touche un rouge. Bien entendu, il y a des règles: un rouge mange un vert si c'est le rouge qui se déplace et qu'il le touche, mais un vert ne mange jamais un rouge. Il faut donc garder ces règles en permanence à l'esprit. Les niveaux, comme on pouvait s'y attendre, deviennent progressivement plus durs, d'autant que le chrono est de plus en plus rapide. Il faut réfléchir vite.





AMIGA
82 %

Deux joueurs peuvent jouer, mais pas en même temps, et il y a des tonnes d'options parmi lesquelles on peut choisir en début de partie. La présentation, de type arcade, propose un énorme écran au travers duquel on peut scroller, et une option "stratégie" permet de visualiser tous les labyrinthes en même temps, mais en beaucoup plus petit. Un éditeur est inclus, de sorte que vous pouvez concocter des tableaux diaboliques pour vos copains.
The Power est un programme excellent, le seul problème étant qu'il ressemble énormément à Atomix, de Thalion, dans lequel il fallait assembler des molécules. Il est vrai que des détails diffèrent, comme le fait qu'ici il y a des obstacles à déplacer, mais le principe de base du jeu, à savoir le fait que les personnages ne peuvent s'arrêter que lorsqu'ils rencontrent quelque chose, est le même. Cela dit, ça reste aussi bon qu'Atomix, et en tous cas beaucoup plus joli, et la musique est meilleure, encore que bon, Snap, ça va cinq minutes.

Testé par Derek

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Moonfall

Il n'est pas toujours évident de se faire une place au soleil, surtout si celui-ci n'appartient pas à notre système, comme le démontre Hewson.



En l'an de grâce 2052, une excellente année pour le bourgogne vénusien soit dit en passant, le vaisseau-génération Dedalus I quitte la planète Terre, direction Wolf 359, une petite étoile rouge située à 8,1 années-lumière. But de la manœuvre, coloniser de nouveaux mondes, l'explosion démographique ayant rendu notre planète bleue trop petite. Hélas, au terme d'un voyage pourtant sans histoire, un choc attend nos joyeux colons: deux amas gazeux, une ceinture d'astéroïdes; telle est la terre promise. A première vue, impossible de s'installer sur quelque planète que ce soit. Toutefois, après exploration, les voyageurs de l'espace se rendent compte que certaines des planètes du coin sont "habitées" par des robots exploitant du minerai. Tant qu'il y a de la vie, même artificielle, il y a de l'espoir. Ayant suivi un robot, ils découvrent qu'une forme de vie contrôle ces machines depuis une lune située non loin de là: Frontière Alpha. De petits êtres humanoïdes plutôt sympathiques, les Remusiens, semblent régner sur ce monde mécanique. Alors qu'ils tentent de rentrer en contact avec les maîtres des lieux, nos voyageurs de l'espace sont fait prisonniers. En effet, s'il est vrai que les Remusiens ont créé les Roboforms, ces derniers se sont depuis longtemps révoltés. Au moment où commence le jeu, le personnage que vous incarnez vient de bénéficier d'une remise en liberté provisoire. A lui de faire ami-ami avec les robots. Peut-être même pourra-t-il réconcilier humanoïdes et machines. Pour l'aider dans cette tâche, on lui a confié un vaisseau de commerce de type X-Termius, spécialement équipé pour l'occasion d'un armement sommaire. Le jeu va donc consister à explorer la planète, à poser des questions à tous les personnages rencontrés. Il faudra combattre de temps en temps mais heureusement, il sera possible d'acheter de quoi améliorer les caractéristiques de l'appareil. Ce dernier, équipé d'un radar, vous permettra de vous repérer dans les couloirs des nombreuses bases secrètes situées dans le sous-sol de la planète, mais aussi à sa surface.

Cette recherche va nécessiter de votre part un grand sens de la diplomatie, de bons réflexes et pas mal de temps vu la taille des lieux.





ST
78%

Moonfall est beau et rapide. Pour ceux qui connaissent, disons qu'il s'agit d'un compromis entre Starglider II et Mercenary. Un Mercenary en 3D faces pleines, bien entendu. L'exploration des couloirs, très bien rendu, permet de communiquer avec les habitants des lieux au moyen d'un menu de type question-réponse.
Les commandes, qui se font au joystick et au clavier sont facilement mémorisables, bien qu'une fois de plus, on ait négligé de tenir compte du clavier français. Il faudra jongler avec des "M" devenus points d'interrogation et des "W" changés en "Z". Pas très grave mais toujours aussi énervant. Pour finir sur une note positive, il faut signaler que la musique, très pro, est fortement inspirée de Marillion. Les bruitages, eux, ne sont inspirés de rien du tout mais ils sont également superbes.

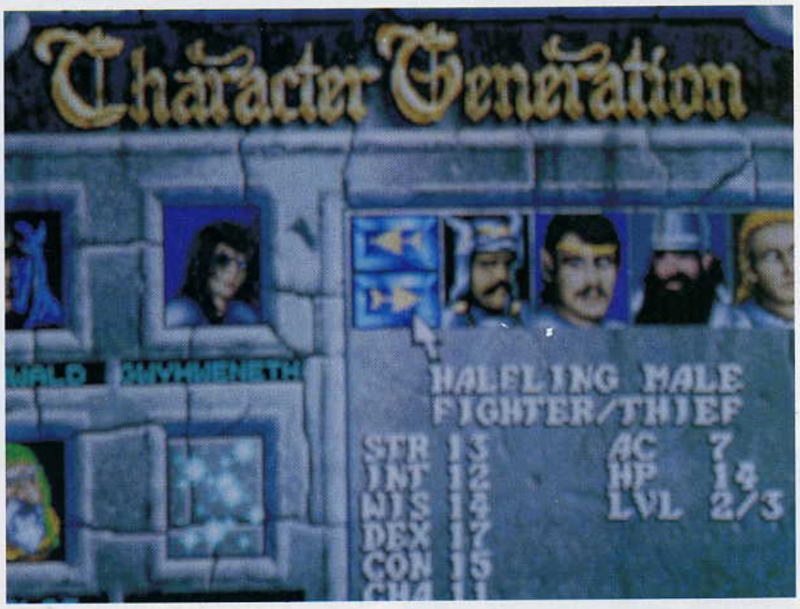
Testé par Moulinex

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	17
DIFFICULTE	15

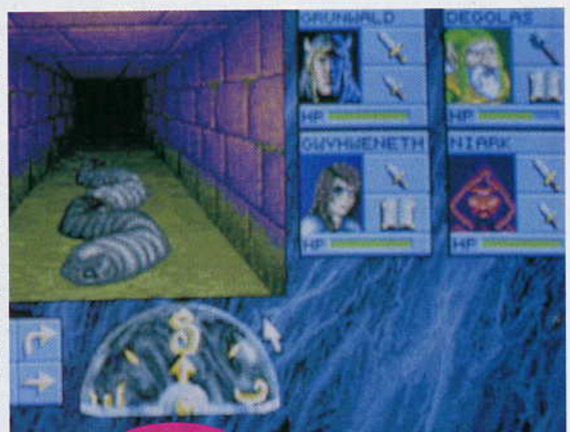
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Eye of the Beholder

Hommage ou pompage? Qu'importe, grâce à SSI, les joueurs sur PC disposent maintenant d'un logiciel similaire à Dungeon Master.



Avec ce logiciel, le dernier bastion qui permettait, d'une part, aux possesseurs de ST/Amiga de ne pas trop jalouser les PC, d'autre part, aux propriétaires des dit PC d'avoir encore quelques regrets, vient de tomber. Eye of the Beholder ressemble en effet comme deux gouttes d'eau au célèbre Dungeon Master. Les bonnes idées étant faites pour être copiées, SSI a donc repris sans vergogne les caractéristiques qui ont fait le succès de DM en y apportant quelques plus concernant la gestion des personnages. En fait, le logiciel se propose ni plus ni moins de plonger le joueur dans l'environnement des nouvelles règles de Advanced Dungeons & Dragons. L'action se déroule dans le monde de Forgotten Realms bien connu des adeptes de JdR. Cette première aventure (il y en aura d'autres, chic!) va entraîner votre équipe dans les sous-sols de Waterdeep. En effet, Piergeiron, maire de la ville, a reçu d'inquiétantes nouvelles concernant Xanathar, un triste sire dont on ne sait rien, si ce n'est qu'il incarne le mal à l'état pur. Commençons par créer une équipe: au début, quatre aventuriers peuvent être commandés mais en cours de route, deux "non players" – personnages se joignant momentanément aux aventuriers – peuvent faire un bout de route avec vous. Contrairement à DM, la gestion des membres de l'équipe est beaucoup plus fine. Comme dans une vraie partie de AD & D, on tire son personnage. On peut choisir parmi six races des deux sexes, neuf alignements et six classes (métiers). Les personnages multiclassés sont également envisageables. Bien entendu, le programme tient compte des spécificités de chaque catégorie. Ainsi, une même équipe ne pourra comporter un Paladin et un personnage Chaotic Evil. Reste à choisir une icône représentant le personnage (on a l'embarras du choix). Ceci fait, le programme effectue un tirage aléatoire de points qu'il attribue à six caractéristiques: force, sagesse, constitution, intelligence, dextérité et charisme. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez demander d'autres tirages. En ce qui concerne la





PC
90%

Le graphisme, plutôt sympa en VGA 256 couleurs, est lui aussi fort (trop) inspiré de DM. Portes, boutons, taille des couloirs et des salles. Garder l'interface utilisateur de DM est une bonne "idée" puisqu'elle est quasiparfaite mais on aurait préféré plus de diversité en ce qui concerne les décors. On retrouve donc les commandes qui permettent d'avancer, reculer, tourner et marcher en crabe. Léger plus, une boussole est en permanence affichée à l'écran. Le son Adlib, lui, apporte cependant un indéniable plus, surtout en ce qui concerne les bruitages. Pour une fois en effet, pas trop de musique tonitruante mais des ambiances. L'écho d'un pas lointain, un éboulement, de l'eau qui tombe goutte à goutte, un raclement sinistre. C'est très prenant. A noter que le jeu est livré avec une carte sommaire des 3 premiers niveaux de souterrains.

Testé par Moulinex

GRAPHISMEVGA	15
SON ADLIB	17
ANIMATION	15
DIFFICULTE	17
TAILLE	2,1 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON







magie, 23 sorts de mage et 14 sorts de clerc, répartis en 5 niveaux, sont utilisables. D'après son niveau, le joueur choisit ses sorts avant chaque période de repos. Aussi sévère qu'un maître de donjon humain, le programme attribue, en début de partie, 2 sorts de niveau 1 et 1 sort de niveau 2. Différence notable avec DM, c'est le joueur qui choisit le sort dans la liste qui lui est attribuée au départ. Naturellement, clercs et paladins disposent de sorts de soins; en période de repos, le programme demande simplement si l'on souhaite qu'il les utilise. De plus les aventuriers peuvent trouver en cours de partie des parchemins ou des fioles mais attention, il faudra avoir le niveau requis pour les utiliser. Cet aspect gestion mis à part, Eye of the bidule se comporte exactement comme Dungeon Master: on dirige les personnages dans des couloirs représentés en 3D dans une fenêtre. A l'aide du curseur, on pose ou ramasse directement les objets dessinés à l'écran. Ensuite, on clique sur l'un des membres de l'équipe représenté entouré de cases qui correspondent aux différentes parties de son corps. Pour manger, on clique sur une icône en forme d'assiette. Bien sûr, il est prévu de pouvoir échanger des objets d'un personnage à l'autre. Comme dans DM, on peut se créer des "camps de base" ou même baliser sa route en posant des objets; le programme les garde en mémoire. De même, lesdits objets peuvent être lancés sur un monstre, les portes peuvent servir à écraser ceux qui se trouvent dessous, les trappes permettent de passer à un niveau inférieur du souterrain. C'est pareil. Parmi les 19 types de monstres rencontrés, certains reconnaîtront même de vieux amis: vers, araignées, golems et naturellement beholder: vous savez, ces yeux volants qui lancent des sorts. Après tout, les simulateurs de vol se ressemblent tous. Un nouveau type de jeu est né: le Dungeon Master. Tant mieux.





Clerc Moulinex

Horror Zombies

Millennium tente de nous faire peur avec des disquettes. Oui, mais d'horribles disquettes zombies pleines de virus.

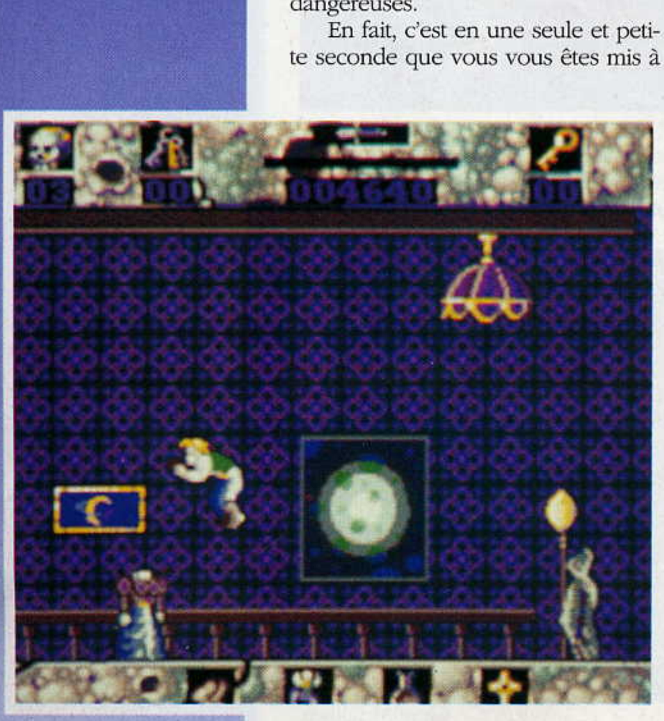
Ah, les charmes de ces vieux films d'horreur. Qui n'a pas tremblé, ou explosé de rire, au choix, devant les Dracula interprétés par Bela Lugosi (en écoutant Bauhaus, bien sûr)? Qui ne s'est pas inondé le pantalon, de rire ou de peur, en voyant des films comme l'attaque des tomates tueuses? Et les films de zombies, hein? Mort de rire, non? Et l'Exorciste? La flippe, p'ting!

Le pari de Millennium consistait à retranscrire sur ordinateur l'ambiance de ces films, et en particulier des séries les plus débiles et les plus génialement imparfaites. De la boîte à la doc, en passant par le soft en lui-même, on peut dire que c'est réussi, car il ne manque rien, tous les monstres typiques et cauchemardesques sont présents, et même le héros parfait et beau semble tout droit sorti d'un mauvais film d'horreur.

Vous êtes le comte Frédéric Valdemar, et en plus de votre noblesse douteuse, vous portez un sérieux goût pour l'aventure. Il était donc évident que le manoir Gory finirait par devenir un de vos lieux de promenade, on racontait tellement de choses sur cet endroit, les villageois prétendent qu'il est hanté de toutes sortes de monstres hideux et de créatures dangereuses.

En fait, c'est en une seule et petite seconde que vous vous êtes mis à





ST
90%

Et voilà. C'est souvent le cas, et ce n'est pas désagréable, c'est avec des softs qu'on n'attend pas qu'on prend le plus de plaisir à jouer. Horror Zombies est une réussite qui utilise pourtant les vieilles sauces des jeux vidéo: des ennemis qui se déplacent de façon répétitive, des objets à trouver, des pièges, on pousse les objets pour monter dessus et en atteindre d'autres, bref du déjà vu. Seulement là, tout est bien dosé. Assez difficile sans être impossible, le joueur têtu réussira à évoluer dans les six niveaux qui sont proposés, d'autant plus que des mots de passe permettent d'accéder à chacun d'eux quand on a résolu le précédent. Pratique.

Les graphismes sont jolis, et les couleurs choisies pour les décors instaurent une ambiance parfaite vu le thème visé. Vous pourrez choisir entre musique ou bruitage pendant le jeu, les deux étant réussis, et votre personnage se fera un plaisir de répondre aux mouvements que vous commanderez par joystick interposé.

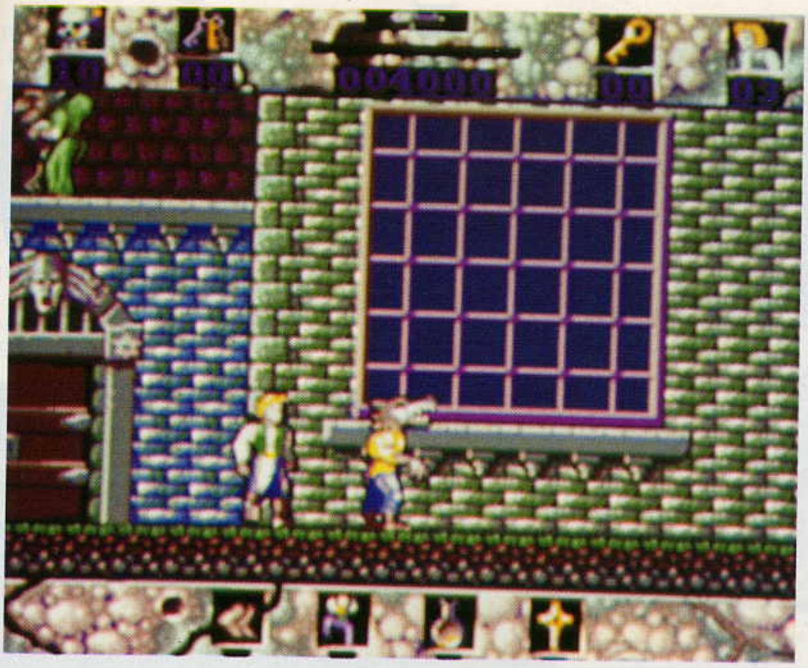
Il y a des objets à découvrir, à ramasser, permettant d'avoir de nouvelles armes, d'obtenir des potions ou des clés pour ouvrir toutes sortes de portes. D'autre part certains tableaux, et il y en a beaucoup à chaque niveau, demandent un peu de réflexion pour réussir à dénicher et à atteindre les crânes que vous devez ramasser pour passer au niveau suivant. Le nombre de crânes restants étant inscrit à l'écran, ainsi que les options que vous avez ramassé.

Très amusant malgré un principe très simple digne des jeux de plateformes, Horror Zombies comblera la plupart des joueurs, et ravira les fans des films d'horreurs aux cauchemars remplis de Florent Kruegger et de Freddy Pagny. Ou l'inverse. Je sais plus.

Testé par Seb

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

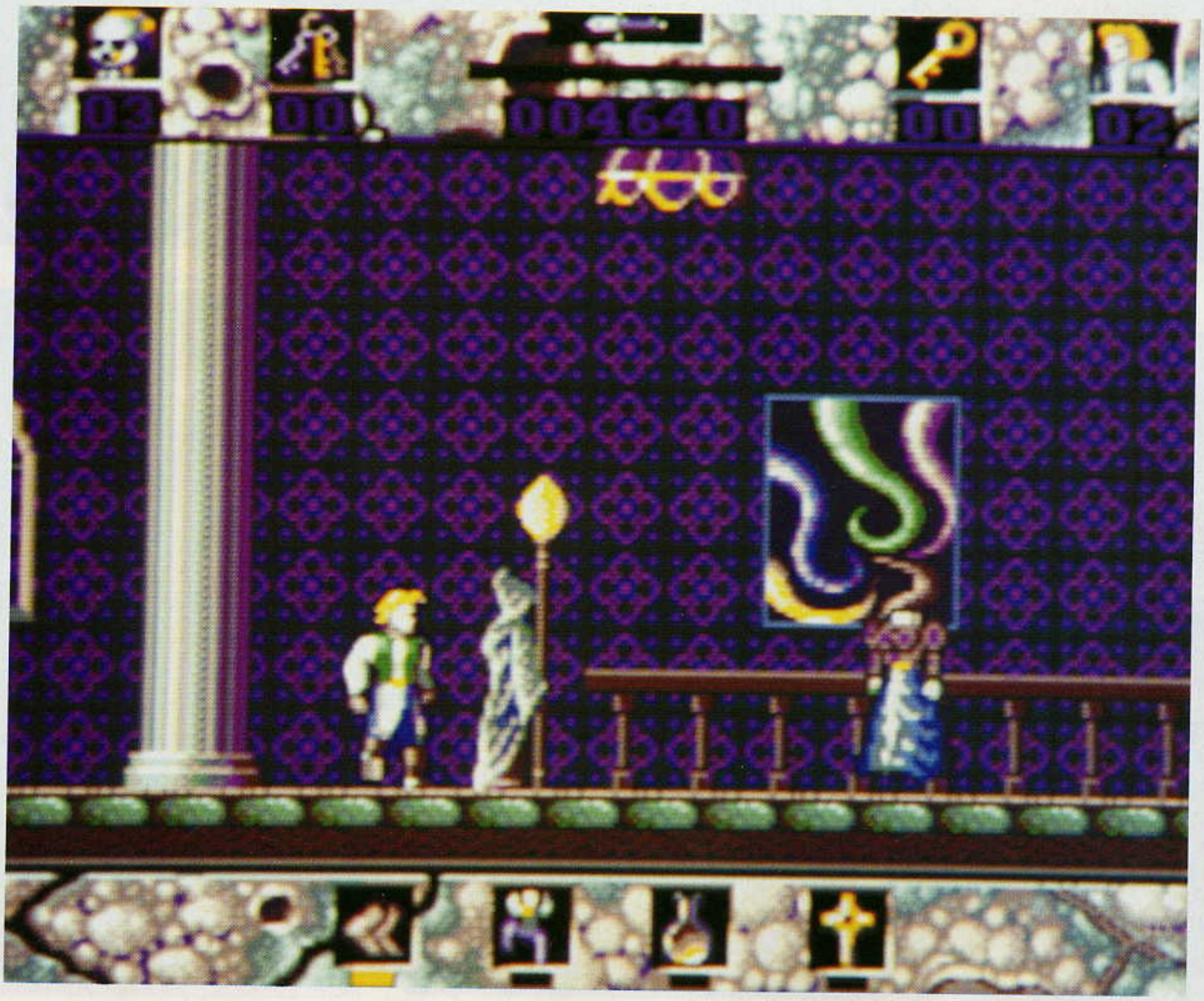






croire à toutes ces histoires. Et cette seconde a immédiatement suivi le moment où, une fois rentré dans le manoir, vous avez vu le premier zombi de votre vie. En plus de n'être pas bien joli, il était tout bonnement effrayant. Malgré tout, vous avez continué à explorer le château, dans un mélange de terreur et d'excitation, vos pires cauchemars se matérialisant devant vos yeux au fur et à mesure que vous avancez: après les zombies, des fantômes, des sorcières, des goules, des loups-garous. Toutes les créatures de l'imaginaire de terreur étaient là, elles existaient.

C'est pas le tout, mais, bien sûr, la porte d'entrée que vous avez utilisé s'étant refermé à jamais derrière vous, il faudra trouver une autre sortie, et d'ici-là, vous en verrez des monstres, et c'est pas ce crucifix minable que vous avez autour du cou qui vous protégera.

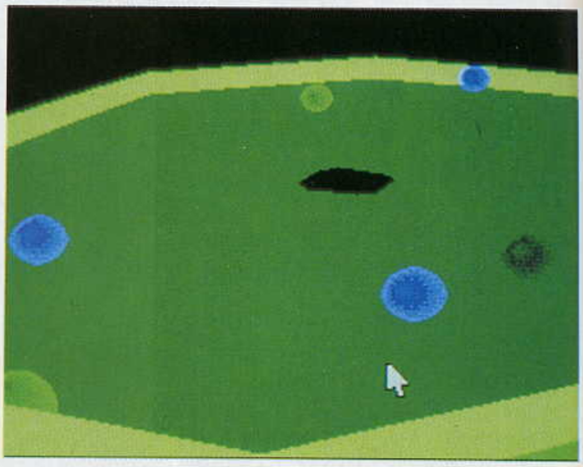


Billiard 3D

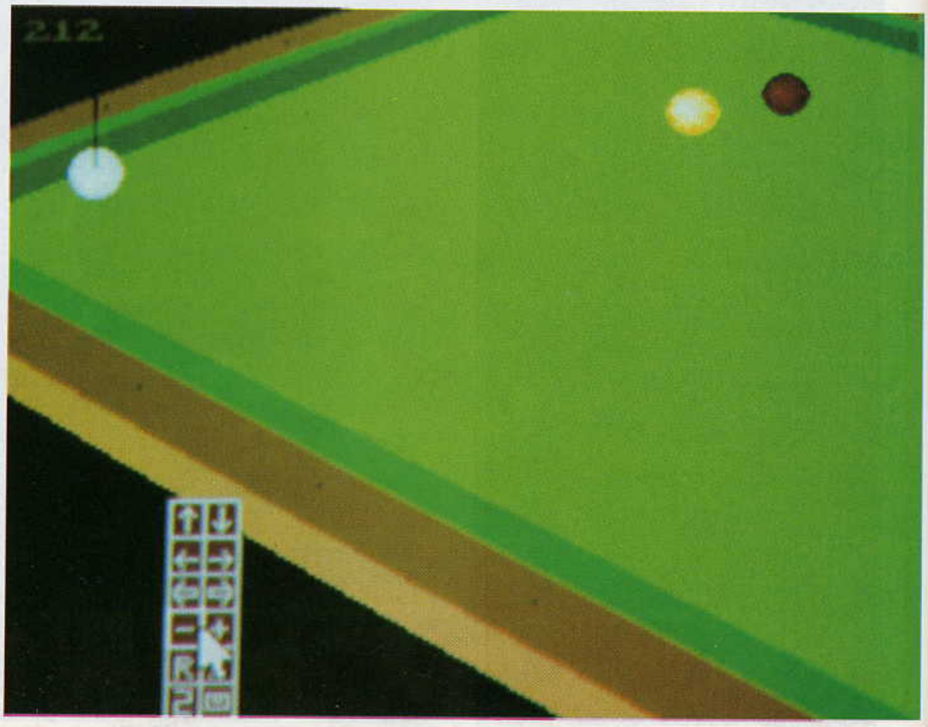
Bien pensé, bien conçu, bien venu: tenez, ce billard d'Infogrames, c'est du billard!

Avec ce logiciel de Billard, Billiard 3D (c'est de l'anglais), le noble art se voit enfin doté d'un logiciel quasiment parfait en tous points et surtout original. Tout commence par la page de présentation. Oui, je sais, c'est idiot comme phrase, mais si on ne me laisse pas terminer, je n'y arriverai jamais. Tout commence, donc, par l'écran de présentation. Nous voici dans le hall d'entrée d'une académie de billard ou d'un grand hôtel. Genre "attendez, j'ai oublié ma cravate dans la Rover, je reviens". Si je m'étends longuement sur le sujet, c'est, d'une part, que la rousse qui accueille le joueur est sublime comme seules les rousses peuvent l'être, d'autre part parce que cet écran permet en fait de choisir à quel type de billard on va jouer. A noter que dans le fond, on entend les "tacs" caractéristiques des boules qui s'entrechoquent et un brouhaha faisant sentir que là-bas, derrière les portes, on s'amuse comme des petits fous. Infogrames dédie ce film à tous ceux que le billard fait rêver, quoi...

Un ordinateur, posé sur un guéridon très "cosy", permet de rentrer son nom en tant que joueur. De même, en caressant la rouquine à l'aide du curseur, on a droit à un "Hello" des plus sympathiques. En fait, calmez-vous, ça permet surtout de choisir le jeu à un ou deux joueurs (humain ou ordinateur). Et les portes? On aura compris qu'à chacune des trois portes correspondent des jeux différents. Américain, français et extra-terrestre. Mais si. A chaque fois, deux jeux sont possibles. Par exemple, le billard américain accepte le jeu à quinze ou huit (boules, par joueurs !), le français le jeu régulier et le trois bandes. L'extra-terrestre, lui, se joue sur une table octogonale. Les exta-terrestres ne sont pas des gens comme nous. Ah si, sur un point, ils nous ressemblent: lorsqu'on fait un coup particulièrement mauvais, ceux qui se trouvent à côté de la table se mettent à faire "hou...". Des fois, même, ils se









permettent de rire. Cependant, rendons hommage à cette race qui sait aussi apprécier une belle action d'un "ô" admiratif.

Préférant les terriennes, j'ai pour ma part choisi comme adversaire une blonde sublime comme seules les blondes peuvent l'être. Comme il est possible de jouer de l'argent, à deux mille balles la partie, s'agit d'assurer.

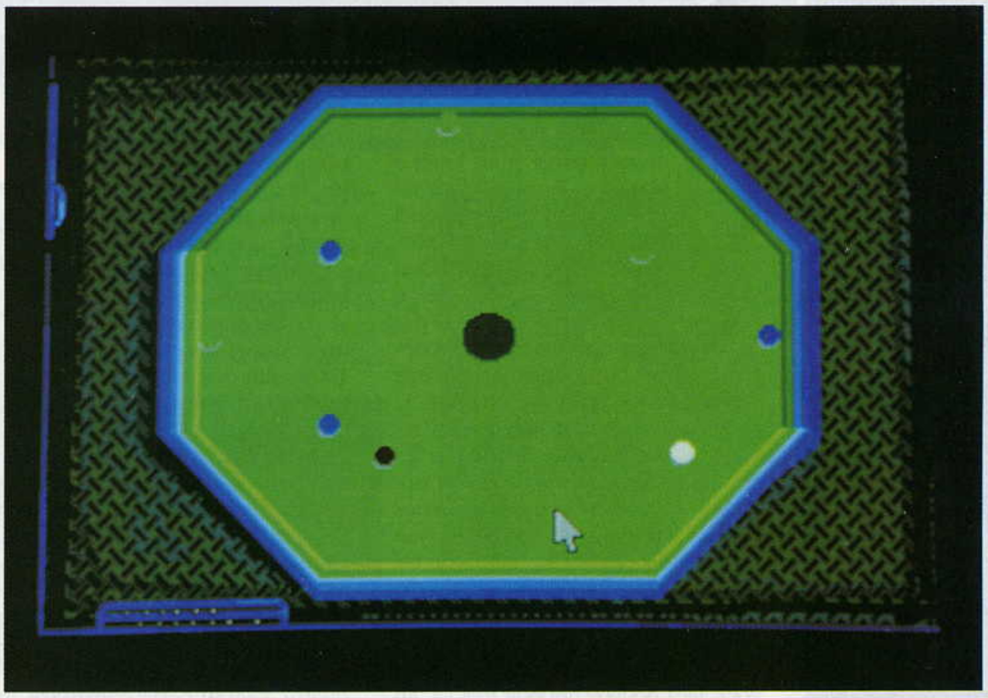
Pour tirer, rien de plus simple: vous lui offrez une coupe de champ. Excusez-moi.

Pour tirer, après avoir choisi l'angle, vous déterminez l'endroit où l'impact devra avoir lieu sur la balle. Une fenêtre, montrant la queue animée d'un mouvement de va et vient, n'attend que votre clic.

De la distance séparant la queue de la balle au moment où vous tirerez dépendra la force du tir.

Bref, voilà un billard offrant 6 jeux différents pour un prix bien inférieur à ce que coûte l'accroc sur un véritable tapis.







ST
90%

Pour jouer, deux modes sont utilisables: 2D, vue de haut et 3D, paramétrable à loisir (zoom, rotation des X, Y et Z). En cliquant sur le bouton droit, on fait apparaître, dans les deux modes, un petit tableau permettant de choisir différentes options: emplacement de départ des boules, paramétrage des effets (fausse queue, vitesse de déplacement, rebonds, etc.).
C'est de la 3D rapide et tenant compte de la perspective. Le billard comme si vous aviez le nez sur le tapis sans risque de se prendre la boule dans le nez. Superbe. Ceci étant, bien qu'il soit possible de disputer une partie entièrement en 3D, il est plus pratique de jouer de haut (2D), réservant l'autre option au contrôle des situations délicates. A ce sujet, pas de lézard, la souris montre une fois de plus sa supériorité dès qu'il s'agit de jouer en finesse. Bon plan, le son, entièrement digitalisé, permet de se mettre dans l'ambiance. En plus, la rouquine a une superbe voix.

Testé par Moulinex

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPO SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Sim-City Terrain Editor

On vous a permis d'être architecte maintenant Infogrames vous propose de devenir paysagiste. Où s'arrêteront-ils ?



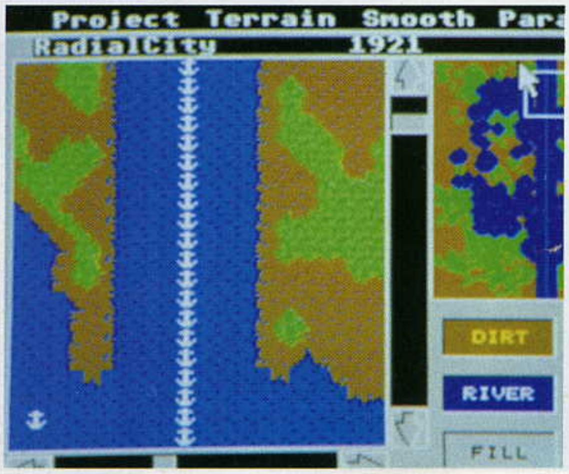
D'après ma copine, il faut être un peu barge pour jouer à Sim City. Terrain Editor ne va pas lui plaire parce qu'il constitue un pas de plus dans la "bargitude". Oui, puisque je peux créer des villes, je ne vois pas pourquoi je ne créerais pas des mots. Passons sur quelques options un peu stupides tel que celle permettant de changer l'année de la construction. Aucun intérêt. En revanche, la possibilité d'arranger les contours est, toujours dans une optique barge, assez intéressante. Vous savez, c'est énervant, lorsqu'on crée un terrain: alors que la campagne est toute jolie, les zones que vous avez urbanisé sont toutes carrées. Idem pour les parcs et les plans d'eau. Heureusement, grâce à Terrain Editor, vous allez pouvoir arrondir tout ça. En gros, ça fonctionne comme un anti-aliasing. Autre particularité, très utile (pour les fanas fadas), il est possible de configurer le générateur de terrain. C'est du hasard géré, somme toute. Lorsque vous demandez à l'ordinateur de générer un nouveau terrain, il est possible de lui forcer la main afin de lui faire mettre, par exemple, 43% de bosquets d'arbres, 37% d'arbres par bosquets (plus ou moins serrés, quoi), 14% de lacs et 65% de curvilignité des rivières. C'est un mot que j'ai créé sans aucun éditeur. Ça veut dire "courbitude". A 0% de curvilignité, la rivière sera droite comme une route de la Bauce. A 100%, elle ressemblera à un tire-bouchon. De même, on peut "obliger" l'ordinateur à créer un monde marin, boisé ou une île. Ces options sont en plus car rien ne vous empêche de mettre des lacs et des rivières sur votre île. Autre option assez bienvenue, le chenal. Ça permet de tracer une route aux bateaux qui voudront bien aller dans votre beau port. C'est vrai, quoi, on se saigne aux quatre veines pour construire une zone portuaire digne de ce nom et pendant ce temps, le crétin de bateau se promène n'importe où, quand ça lui chante, et jamais dans votre beau port. Ici, à l'aide de la souris, vous lui indiquez le chemin en posant des ancres les unes à côté des autres. C'est comme dans le Petit Poucet, mais là, ce sont des ancres et non pas des miettes de pain. C'est plus pratique parce que les oiseaux ne risquent pas de les manger. Ou alors deux hirondelles, peut-être, en attrapant l'ancre avec une liane.



Terrain Editor est à réserver aux barges dont la vie ne se résume qu'à deux mots: Sim City. Les autres trouveront que c'est un programme sympa mais qu'ils auraient pu y penser avant. Si les programmeurs continuent à gérer ainsi leur patrimoine, ils vont sortir un Font Editor pour changer le graphisme des lettres, puis un Palette Editor pour changer la couleur du fond avec un accessoire pour jouer au joystick.

Ils devraient aussi penser à faire des reliures en cuir gaufré dorées à l'or fin pour ranger les disquettes Sim-City et aussi un club Sim City où l'on pourrait se procurer des Tee-shirts Sim City. Mieux encore, des Tee-Shirts blancs vendus avec des marqueurs pour tissus.

Ça s'appellerait "Sim-City Tee-Shirt Construction Set". Est-ce bien raisonnable?





ST 75%

Franchement, si la note est aussi élevée, c'est que je suis certain que les "Citymaniaques" vont sauter de joie. Personnellement, je pense que le Terrain Editor n'est pas plus mal ni mieux réussi que Sim City, techniquement parlant. C'est un éditeur de tableau qui a 16 en graphisme parce que Sim City Architecture a eu 16 en graphisme et qui a 17 en maniabilité parce qu'il utilise souris. Ça me fait penser à un bouquin de SF qui s'appelle "les mondes creux".

Testé par Moulinex

GRAPHISME	16
SON	-
ANIMATION	-
MANIABILITE	17

DISPO SUR ST ET AMIGA PC
PRIX : 250 F ENVIRON

Ski or Die



L'hiver n'est pas terminé, il est encore temps de chausser vos skis par Ski or Die interposé sur les sommets d'Electronic Arts.

J'aime assez le bonnet que vous avez sur la tête. Surtout le pompon, c'est lui qui donne ce petit plus à l'allure sportive et bronzée-crème-nivéa que vous avez. De plus cette combinaison fluo-fun vous va comme une moufle (humour tordant).

Vous avez quinze jours de vacances, au ski, et la station que vous avez choisi offre un grand nombre d'activités, toutes liées à l'amour de la glisse: ski hors-pistes, saut acrobatique, mono-ski, course de bouées, et même une bataille de boules de neige.

Dans le ski hors-piste, vous êtes largué en haut d'un pic, et c'est à vous de prendre les chemins dangereux qui sont à vos pieds. Les passages sont étroits, les rochers nombreux, et une grande maîtrise est nécessaire pour ne pas finir en yéti glacé au fond d'une crevasse.

Peut-être préférez-vous une bonne compétition de saut acrobatique? Elancez-vous du haut de la piste, prenez le plus de vitesse, pour, une fois dans les airs, faire les figures les plus acrobatiques possible, afin d'obtenir de bonnes notes des juges arbitres.

Lassé de ce côté trop technique? Place à l'éclate avec cette course en bouée, contre un autre adversaire, où vous devrez atteindre la ligne d'arrivée, vous cognant partout, tout en ramassant un maximum d'objets divers traînant sur la piste.

Moins délirant, mais plus spectaculaire, la descente dans un couloir qui va tout droit, mono-ski au pied, n'est pas ce qu'il y a de moins dangereux. Faites le plus de figures possibles, tout en évitant les obstacles qui traînent au milieu de la piste.

Et enfin, avant de retourner dans votre chalet-hôtel typique et aux tarifs doucement exorbitants pour y prendre un chocolat chaud même pas bon, peut-être désirerez-vous participer à une bataille de boules de neige des plus folles. Tout le village semble s'être réuni tant vos adversaires sont nombreux. Et... paf... dans la gueule.









AMIGA
78%

Ski or Die reprend la formule de Skate or Die, sans les roulettes, et avec la neige en plus. La force de ce genre de logiciels, c'est qu'on y trouve, en fait, plusieurs petits jeux, et dans le cas de Ski or Die, c'est cinq épreuves qui sont disponibles. De plus, l'esprit de compétition qui vous habite, vous et vos cinq petits frères et sœurs, sera comblé par la possibilité de jouer à six joueurs.

Les graphismes sont souvent amusants, les musiques mignonnes et guillerettes, et ce qui est le plus important dans ce type de jeu, la maniabilité est très bonne. Heureusement, car il n'est pas évident d'effectuer des figures complexes et acrobatiques à l'aide d'un joystick qui nous offre huit malheureuses positions et un ridicule et unique bouton de tir.

Si vous voulez vous geler le lecteur de disquettes, si les octets boule de neige ne vous font pas peur, chaussez vos skis et dirigez-vous, tout schuss, vers votre revendeur le plus proche, celui du bout du tire-fesses.

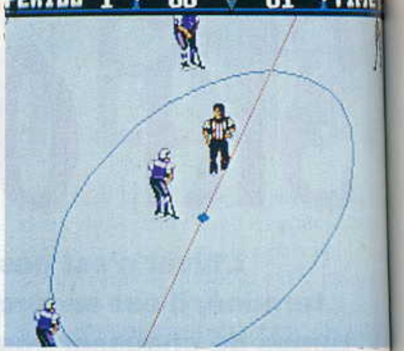
Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

tests

International Ice Hockey



Tiens, ça sent la glace. C'est le parfum magique d'Impulze. C'est aussi une intro très déterministe. C'est humain.

Les amateurs éclairés du hockey sur glace, ce sport barbare ou gracieux, selon le point de vue, se réjouiront de ce qu'Impulze se décide enfin à combler, au terme de deux ans de développement, une lacune grave: il n'y avait pas de jeux sur ce sujet jusqu'à présent. Celui-ci comporte à peu près la totalité des fonctions qu'on pourrait souhaiter pour un tel programme. Il peut être joué sur deux plans différents: soit comme un jeu d'arcade pur et dur, dans lequel il faut tailler sa route au milieu des joueurs adverses le plus brutalement possible, et lancer son palet dans les buts ennemis, soit en jouant avec toutes les tactiques propres à ce jeu. Chacune de ces deux options procure un défi intéressant.

La première chose à faire est de paramétrer le jeu. Bien que le côté tactique puisse sembler un peu ardu au premier abord, on apprend vite à en maîtriser les subtilités pour les intégrer au jeu. Ce n'est qu'après avoir testé chacune des quatre stratégies pendant un certain temps qu'on réalise tout le potentiel qu'elles contiennent. Que vous adoptiez "l'attaque puis l'avance brutale", "l'attaque avec un joueur central et des ailiers en formation", "la défense avec de brutales poussées isolées" ou "la défense avec soutien des avants", vous devrez de toute façon vous adapter au jeu de l'adversaire et essayer de deviner quelle tactique il a choisi d'adopter. Dans deux de ces variations, vous n'avez pas de gardien de but, et selon que vous perdez ou gagnez, vous pouvez ajouter un joueur en défense ou en attaque. L'avantage de ces formations, c'est qu'on peut en changer durant une partie à l'aide du pavé numérique. Mais lorsqu'on joue les premières fois, il vaut mieux ne pas trop s'attarder sur cet aspect des choses. Il suffit de choisir la durée des mi-temps, l'un des trois niveaux de difficulté, une des deux vitesses, et c'est parti: vous descendez dans l'arène.



Si vous choisissez les options les plus dures et que vous jouez contre l'ordinateur, vous devrez avoir des réflexes ultra-rapides, et il faudra vraiment être un as du joystick pour ne pas vous faire écraser lamentablement. On ne voit qu'une petite partie du terrain, mais l'écran est rafraîchi très rapidement, surtout lorsque le palet ricoche contre un mur et part dans une direction jusque-là non visualisée à l'écran. Les mouvements multi-directionnels des joueurs et du terrain sont gérés très élégamment et on voit toujours l'endroit le plus important pour le match. Il y a trois modes de sélection des joueurs que vous contrôlez – Auto permet de diriger le joueur qui est le plus proche du palet, Switch permet de ne contrôler le joueur le plus proche du palet que lorsque vous appuyez sur Fire, et enfin, Cycle permet de contrôler n'importe lequel des joueurs, en passant de l'un à l'autre en appuyant sur Fire.

ST
80%

De manière générale, le jeu répond bien et à certains moments, l'action est si rapide qu'il est difficile de garder à la fois un œil sur l'adversaire, sur vos propres joueurs et de pousser le palet, mais c'est comme dans le véritable jeu: il faut des nerfs d'acier et des réflexes du même métal. Il faut tackler, bousculer les adversaires mais en prenant garde de ne pas se retrouver sur la touche. Jouer de manière "normale", c'est-à-dire en respectant autant que faire se peut les règles du hockey et en essayant de reproduire des tactiques plausibles demande beaucoup d'habitude. On peut à la fois jouer en mode championnat et en mode entraînement, et contre l'ordinateur ou un adversaire humain. Les seuls défauts de ce jeu, ce sont les graphismes, d'une part, qui manquent un peu de finition, et la courbe du terrain qui paraît bizarre au début. Et les effets sonores sont réduits au minimum. Cela mis à part, on y trouve de bons algorithmes d'intelligence artificielle. Mais il faut se souvenir que c'est loin d'être un jeu simple à maîtriser...

Testé par Derek

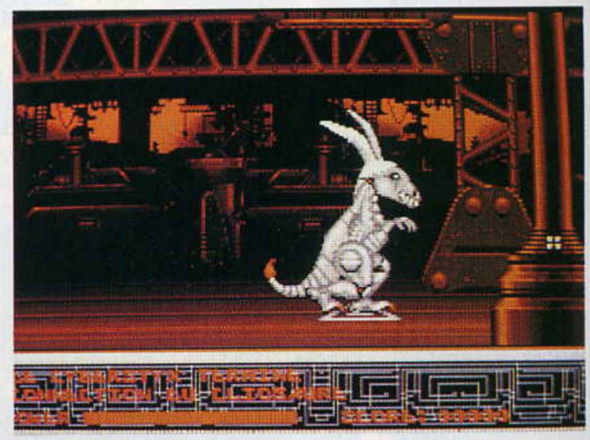
GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

DISPONIBLE EGALEMENT SUR AMIGA
PRIX NON COMMUNIQUE

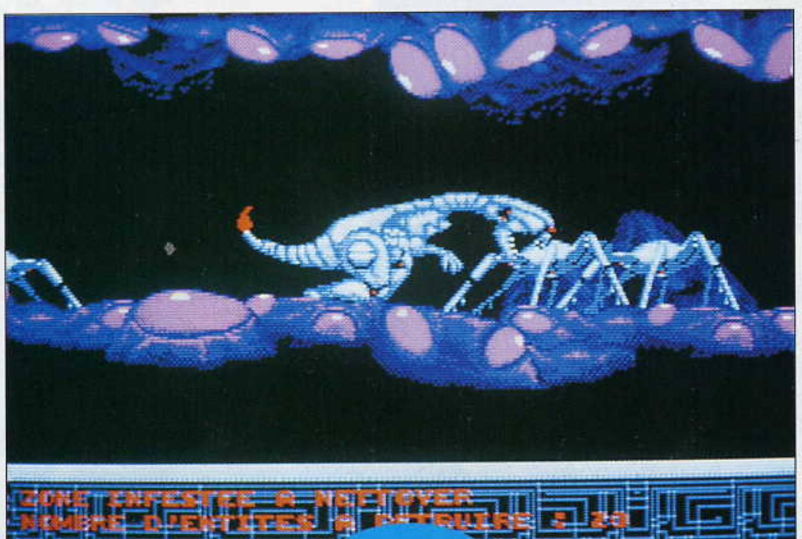
Piloter un robot capable de revêtir trois formes est un sport dangereux, mais agréable grâce à Silmarils.

Metal Mutant

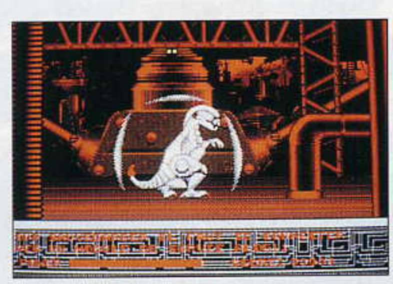
Exemple type d'arcade/aventure, Métal Mutant est un logiciel. Si je précise, c'est qu'il s'agit aussi du nom de la machine que vous allez diriger: un robot capable de muter, c'est-à-dire de changer de forme suivant la situation. Il faut dire qu'avant d'arriver au but final, consistant à détruire Arod 7, ordinateur géant devenu fou (Arod est Mad), le joueur aura à traverser de nombreux lieux: marais, ville abandonnée, souterrains et autres. Au choix, donc, suivant le terrain mais surtout les ennemis, il est donc possible de muter en Cyborg, Dinosaure ou Tank. Le Cyborg, plus proche de l'idée que l'on se fait d'un robot, est capable de marcher debout. C'est un robot, quoi. Il dispose, pour se défendre, d'une hache et d'un truc entre la pince à glace et le crochet de fer mais en cours de jeu, il pourra aussi ramasser du matériel. Surtout, et c'est ce qui donne lieu à une superbe scène, il peut faire appel à la foudre. Il lève les bras et boum! y a des éclairs dans tous les sens et ça pète de partout. Beaucoup moins impressionnant, mais très utile également, le Cyborg est capable de se connecter en cours de jeu à un ordinateur afin de donner au joueur quelques renseignements. Bon plan, il peut aussi échanger des données avec votre propre ordinateur; on appelle ça sauvegarde ou chargement d'une partie. Lorsque le besoin s'en fait sentir, le Cyborg peut aussi lancer un filin en l'air afin d'escalader un truc ou un machin.



Le dinosaure, ainsi nommé en raison de sa ressemblance avec un dinosaure (d'où le nom), peut lancer des boules de feu (y compris avec sa queue arrière), hypnotiser certains adversaires, s'entourer d'un bouclier protecteur, et envoyer un moustique d'observation. C'est un moustique robot qui sort de son corps. Non, le moustique ne peut pas envoyer d'autres machines, c'est pas des poupées russes.



Enfin, le tank, monté sur chenilles comme il se doit, est capable de tirer à peu près dans tout les sens et dispose d'un radar. En cours de jeu, il sera aussi possible de trouver des torpilles. Bien sûr, sinon ce ne serait pas drôle, c'est à vous de choisir quand vous devez vous transformer en quoi. C'est là que le jeu demande un minimum de stratégie. Plutôt arcade au début, Métal Mutant devient très vite plus complexe au fil des niveaux. C'est typiquement de l'arcade/aventure. Je l'ai déjà dit.



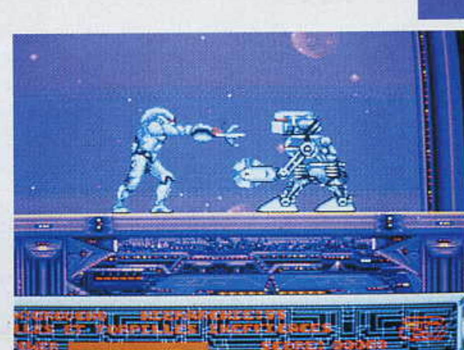
ST

77%

Bien que bénéficiant de 32 couleurs sur ST, le graphisme est un peu fouillis. En revanche, et c'est ce qui rehausse le tout, la maniabilité, aux vu du nombre de combinaisons possibles, est une réussite. Très vite, les commandes deviennent intuitives. De plus, la "mutation" pouvant se faire à l'aide des touches de fonction, il est possible de jouer encore plus agréablement. De toute façon, le clavier seul reste utilisable pour les irréductibles anti-manette. En ce qui concerne l'animation, rien de bien remarquable: c'est un bon boulot qui ne fera pousser ni cri d'horreur, ni cri d'admiration. En fait, ça dépend des scènes. Par exemple, la scène de la foudre est particulièrement réussie. Le son, digitalisé, manque un peu d'originalité. Dommage que les bruitages ne soient pas plus "robotiques", dans la lignée de ceux de Metal Master, par exemple. Cependant, un jeu ne se résume pas à une suite de dessins et de jolis sons. Celui-ci est agréable et surtout très complet: comptez quelques dizaines d'heures pour gagner.

Testé par Moulinex

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

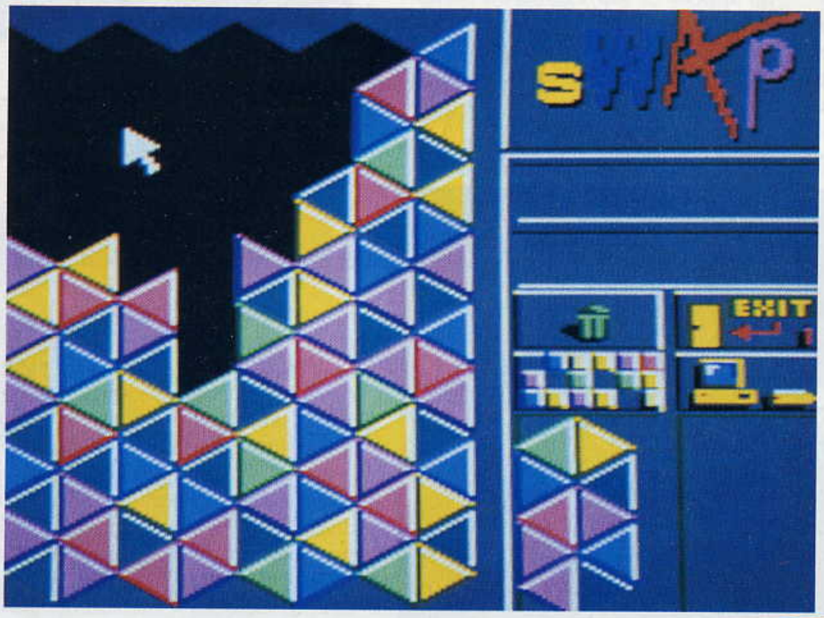


DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Que la joie inonde nos esprits, un nouveau logiciel de chez Microïds débarque sur nos CPCs.

Swap

Dans Swap, vous vous trouvez face à des écrans remplis de formes de couleurs, jusqu'à six couleurs différentes, le but étant de faire disparaître toutes les pièces du jeu. Pour cela vous faites tourner des couples de formes qui se touchent sur les axes qui les séparent, et lorsque deux formes de même couleur se côtoient, elles disparaissent toutes les deux. Ainsi de suite, jusqu'à la fin du tableau.



Mais ce n'est pas tout. Le jeu est rempli d'options. Tout d'abord il existe quatre formes différentes de pièces: les carrés, les petits carrés, les triangles et les hexagones. Pour chacune d'elles la stratégie à employer est différente, en effet, un triangle ayant trois côtés (si vous pensiez qu'il y en avait quatre, allez faire un tour chez votre revendeur, au rayon "éducatifs moins de 5 ans"), les déplacements que vous lui infligerez modifieront la topographie du jeu de façon différente que si vous manipuliez des carrés.

Autres options, il est possible d'effectuer des tremblements de terre, les pièces subissent alors la gravité, et tombent jusqu'à être bloquées par d'autres pièces, temps limité, choix du nombre de couleurs différentes, chargement et sauvegarde de problèmes, pièces bonus que vous pouvez rajouter sur le terrain pour faire disparaître les pièces isolées, et autres crédits limités qui vous obligent à utiliser les options bénéfiques de façon limitée.



Swap est un jeu de réflexion au concept original, amusant et esthétique, le joueur devra faire preuve de réflexion surtout dans les fins de partie.

Le joueur voulant réussir les fins de partie devra réfléchir aux débuts de partie, car la suite en dépend.

Le joueur devra réfléchir.



CPC
84 %

Swap est un jeu de réflexion très intéressant. L'adaptation est, en plus, plutôt réussie, les couleurs sont jolies, les bruitages agréables, et la conversion n'a perdu aucune option, comme c'est parfois le cas. L'intérêt du jeu est très grand, et j'avoue qu'on s'amuse beaucoup, surtout grâce au nombre d'options différentes, même si les tableaux semblent se ressembler tous.
Seulement il y a un petit défaut, et l'éditeur n'est pas totalement en tort. Sur les versions 16 bits, ces ordinateurs étant équipés de souris à la base, c'est avec cet animal que l'on contrôle le jeu. La maniabilité est donc parfaite. Sur CPC, pas de souris, nous avons donc le choix entre le joystick et le clavier. C'est loin d'être parfait, surtout en ce qui concerne le joystick. Dommage, mais il n'y avait pas d'autre solution. Remarquez, ce problème s'estompe avec l'habitude, sauf pour le mode "petits-carrés", où il est quasiment impossible de faire une partie entière sans cumuler les fausses manips comme Elbaz cumule les conneries.
Intéressant, amusant, Swap est à conseiller si vous avez envie de vous aventurer dans un logiciel de réflexion vous laissant la possibilité de jouer dans un mode cool, et pas trop speed.

Testé par Seb

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
INTERET	16

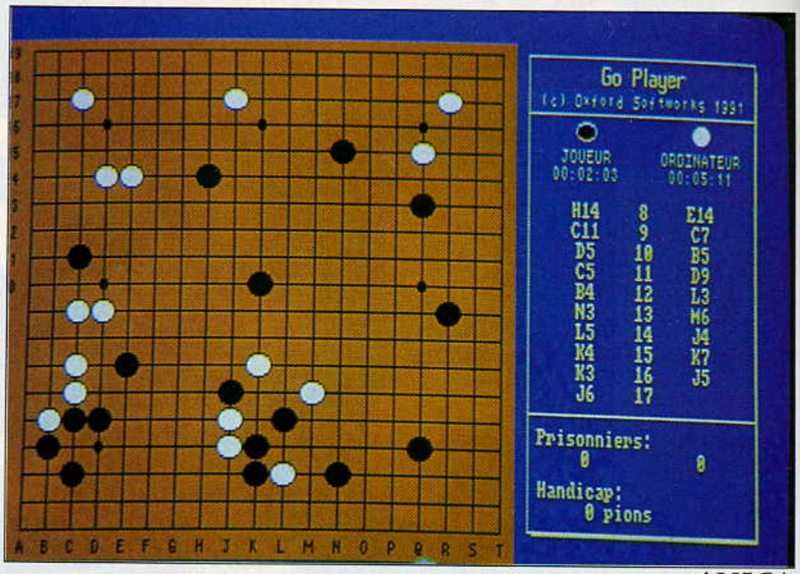
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC, CPC
PRIX : 200 F ENVIRON SUR CPC, 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC



BRAT™
LES AVENTURES D'UN SALE GOSSE
Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI
IL CHERCHERA LA BAGARRE
SUR VOTRE AMIGA OU VOTRE ST
Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
FOURSFIELD
©1991 TARANN LTD
IMAGE WORKS

Go

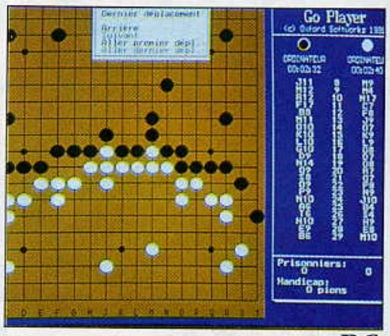
Ça fait quatre mille ans qu'on attendait ça: le Go déboule sur micro. Vous ne le savez peut-être pas, mais Oxford Softworks a réussi une prouesse.



AMIGA

Le go est un jeu d'encerclement dont les règles, d'une simplicité enfantine, cachent un redoutable casse-tête. Le terrain, appelé Go-Ban, est formé d'un quadrillage de 19x19 lignes. La partie se joue avec des pions noirs et blancs – ou "pierres" – sur les 361 intersections appelées "points". Des points particuliers (hoshi), permettent au joueur inexpérimenté de disposer de 2 à 9 pierres de handicap (d'avance). Quelques notions essentielles: les noirs commencent, on joue chacun son tour, une pierre dispose de quatre degrés de liberté lorsque les "points" adjacents ne sont pas occupés par l'ennemi. Lorsqu'une pierre n'a plus de liberté, elle est enlevée du jeu et considérée comme prisonnière. Détail amusant, lorsqu'une pierre n'a plus qu'un degré de liberté, l'adversaire doit alors crier... Atari! (Nolan Bushnell, créateur de la société Atari, est un fana de Go). La partie est terminée lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus augmenter son territoire ni faire d'autres prisonniers. En général, une partie dure une ou deux heures mais on cite parfois l'exemple de grands maîtres Zen, qui, ayant passé leur vie sur une partie, l'ont, à leur mort, léguée à leur disciple pour qu'il la continue. Résolument tactique et stratégique, le Go est de nos jours pratiqué par la majorité des chefs d'entreprise japonais qui, prétendent-ils, y trouvent les réflexes nécessaires pour s'en sortir dans le monde des affaires. Ça a l'air efficace...

On aura compris que le Go est un art subtil et passionnant.



PC

AMIGA 90%

J'adore le Go et je commençais à me demander si je pourrais un jour y jouer sur micro. Il faut dire que la réalisation d'un tel programme est loin d'être évidente et il fallait le talent d'Oxford Softworks pour y parvenir. Cet éditeur anglais n'en est pas à son coup d'essai, on lui doit le programme d'échecs le plus puissant sur micro. Ce programme est idéal pour ceux qui désirent s'initier à ce jeu peu connu en France. L'ordinateur peut vous conseil-ler des coups et surtout, il est possible de jouer sur des terrains plus petits, ce qui permet de se familiariser avec les tactiques de base avant de passer à la stratégie globale. Une réussite.

Testé par Alain Huyghues-Lacour

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	-
DIFFICULTE	20

PC 92%

Bien qu'il ne nous aie pas été possible de disputer plusieurs parties à moins de sauter ce numéro, Go semble être d'un bon niveau et assez agressif. De toute façon c'est le seul existant et si vous débutez, il vous battra. Disposant de cent pas de difficulté (00 à 100), il réagit rapidement dans les premiers niveaux (quelques secondes avec un 8086) mais peut prendre, en mode tournoi, près de 15 minutes par coup. Bon plan, un mode "aide" permet de se faire conseiller par le programme. Rien de tel pour progresser. Le mode VGA, très fin, affiche un Go-Ban complet mais comme dans la réalité, on peut aussi disputer des mini-parties sur un territoire de 9x9 ou 13x13. De même, les pions de handicap sont prévus. Pour le reste, les options habituelles sont présentes: chargement et sauvegarde d'une partie, retour en arrière de x coups (une partie rechargée charge aussi l'historique des coups). Dans tous les cas, à la fin de la partie, l'ordinateur se charge du calcul des points. A noter qu'une option permet de positionner les pions à la main (en fait clavier ou souris) afin de commencer une partie spécifique.

Testé par Moulinex

GRAPHISME VGA	14
SON	10
ANIMATION	-
DIFFICULTE	20
TAILLE	0,5 Mo

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST
PRIX : 250 F ENVIRON

Il existe de nombreux bouquins traitant de la stratégie ou de la tactique au Go que vous trouverez aisément dans les bonnes charcuteries. Pour s'imprégner de l'état d'esprit, deux ouvrages, l'un drôle, l'autre mystique: Petit traité invitant à l'art subtil du Go par (entre autres) Georges Perec (Christian Bourgeois). Le jeu des perles de verre par Hermann Hess (Galimard).

Fugitif

Lankhor vous propose une chasse à l'homme futuriste qui vous mènera de planète en planète.



Le système carcéral a toujours été un problème. A notre époque le nombre de criminels est bien trop important pour les garder sur Terre, dans des prisons. C'est pourquoi certaines planètes de l'univers, et en particulier Orlano II, sont devenues d'immenses prisons. Là, les parias s'organisent, continuent à trafiquer, continuent à tuer; une nouvelle vie s'ouvre pour eux, une vie encore plus terrible et dangereuse que les plus sombres de nos rues (NDLR: Tiens, on dirait "Oméga" de Robert Scheckley. Lisez-le).



Un groupe de renégats s'est évadé d'Orlano II. Ils viennent se venger, leurs cibles sont les membres dirigeants de la Fondation (Organisation qui dirige et contrôle l'univers), ceux-là même qui écrivent et font appliquer les lois, cause de leur emprisonnement passé.

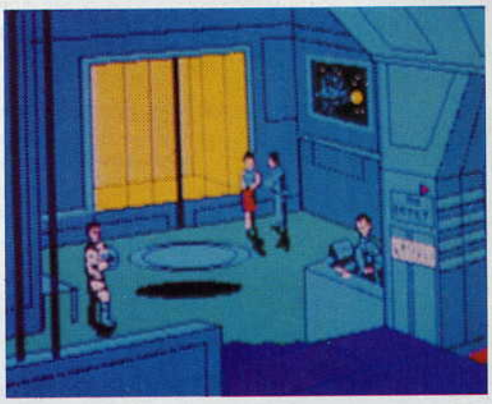
Le chef de ces renégats s'appelle Xocann, et vous, Jack Bludfield, le connaissez très bien. Et pour cause. Dans le passé, et je ne reviendrai pas sur cette étape douloureuse, c'est lui qui a tué votre femme, et si maintenant votre visage est défiguré, et votre cerveau remplacé par un ordinateur, c'est aussi de sa faute. Vous aussi vous voulez vous venger.

C'est pourquoi en tant qu'ancien agent des services de la fondation, et maintenant chasseur de prime, vous vous êtes présenté aussitôt pour louer vos services, pour retrouver et éliminer Xocann.

Le début de votre enquête vous a appris qu'il projetait de détruire Akronn III, planète importante du système. Autre élément important, sur Terre, à New-York, vit encore la compagne de Xocann, Diana Bérénice. Et vous savez qu'il l'a déjà contactée. Pensez donc, toutes ces années d'abstinence!

Vous voilà arrivé sur Terre, à l'astro-port de New-York. Là, les choses sérieuses commencent. Là vous devrez faire preuve d'astuce, de courage et de force. Surtout que cette chasse à l'homme risque de vous faire voyager beaucoup. Xocann n'est malheureusement pas le dernier des crétins, et il est bien décidé à vous transformer en bouillie, cette fois.





CPC **90%**

Premier choc lorsqu'on joue à Fugitif: les graphismes sont plein écran, en plus de couleurs que le mode 320x200 ne l'autorise, et en plus ils sont très bien faits. Très bon point pour un jeu d'aventure, car ça compte énormément pour faire rentrer le joueur dans une ambiance. Autre chose très positive, le scénario, qui peut paraître assez bateau au départ, est bien mené et intéressant.

Le jeu se dirige entièrement par un système d'icône très original mais au concept intéressant: on choisit le verbe, puis l'objet qui doit subir l'action, le tout avec des icônes graphiques différentes pour chaque objet. La maniabilité est bonne, malgré une impression de "lourdeur" au départ, qui s'estompe rapidement avec l'habitude.

Le jeu ne comporte pas moins de deux disquettes, soit quatre faces bien remplies, et une option de sauvegarde est heureusement disponible.

Intéressant, très beau graphiquement, Fugitif est tout simplement un soft indispensable pour les inconditionnels des jeux d'aventure.

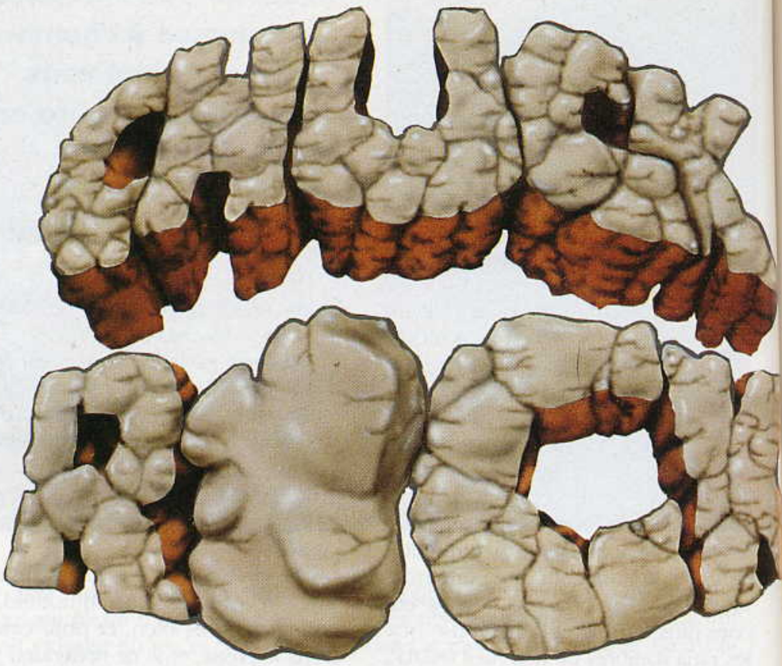
Testé par Seb

GRAPHISME	17
INTERET	18
MANIABILITE	15
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR CPC DISK
PRIX : 200 F ENVIRON

Chuck Rock c'est une belle tranche de vie: la préhistoire comme si vous y étiez! Un corps à corps signé Core.



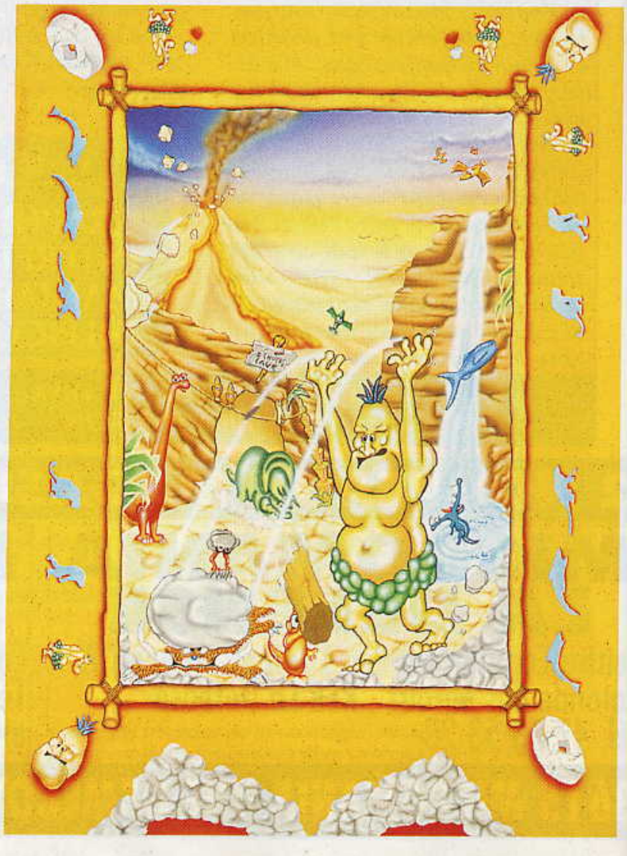


Voici la terrible histoire d'un homme des cavernes nommé Chuck. Sa femme faisait tranquillement la lessive, quand un admirateur un peu trop passionné l'a assommée d'un bon coup de massue sur le crâne, avant de l'emmener en la tirant par les cheveux, selon la galanterie de l'époque. Corne d'auroch! Notre héros n'est vraiment pas content car cet enlèvement est très mauvais pour son image de marque et puis, qui va faire le ménage maintenant? L'homme de pierre a le cœur tendre, mais il ne se laisse pas décourager par le drame qui s'est abattu sauvagement sur lui. Comme la piste est facile à suivre (une longue traînée dans la poussière, ça se remarque) Chuck se lance sur les traces de sa moitié, bien décidé à faire passer un mauvais quart d'heure à son rival. Il lance donc son cri de guerre (d'une voix caverneuse bien sûr) et l'aventure commence.

Au cours de son périple, Chuck va devoir se débarrasser de toutes sortes de créatures hostiles qui tentent de lui barrer le chemin. Notre héros est désarmé, mais comme il est un redoutable buveur de bière, il se sert de son énorme ventre musclé à la Kro pour assommer les gêneurs. Quand c'est un ptérodactyle qui passe à l'attaque, Chuck saute en balançant un coup de pied dévastateur que ne renierait pas un champion de Kung Fu. Si l'homme des cavernes n'a pas encore inventé la roue, il n'est jamais à court d'arguments frappants. Aussi, lorsque Chuck rencontre un animal un peu trop coriace pour ses abdominaux d'acier, il n'hésite pas à ramasser un rocher pour le lancer sur l'animal. Il est toujours utile de porter un rocher sur soi en cas de besoin, d'autant plus que l'on peut également s'en servir comme marchepied pour sauter sur des plates-formes qui seraient hors d'atteinte autrement. Aussi, Chuck porte-t-il souvent un rocher à bout de bras, au cas où. Mais plus le rocher est gros, moins l'homme des cavernes saute haut, ce qui vous oblige parfois à faire des choix déchirants. En dépit de son imposante bedaine, Chuck est un athlète complet pour lequel la traversée d'une rivière à la nage est un jeu d'enfant. Son poids l'entraînant vers le fond, il faut surveiller son visage représenté en bas de l'écran et lorsque celui-ci devient bleu, il faut qu'il sorte la tête de l'eau pour reprendre sa respiration.

Chuck Rock est un programme qui présente un grand intérêt éducatif. En effet, ce programme vous offre enfin la possibilité de découvrir ce que votre prof d'histoire vous a toujours caché sur les dures réalités de la vie de tous les jours à l'âge de pierre. Par exemple, dans une scène d'une gran-

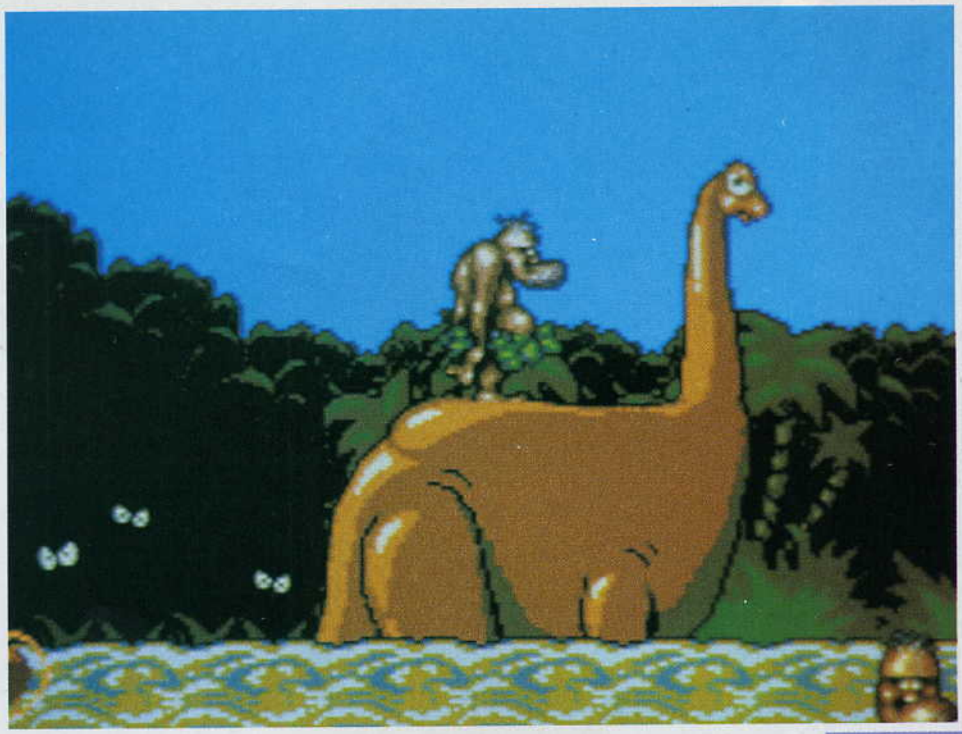


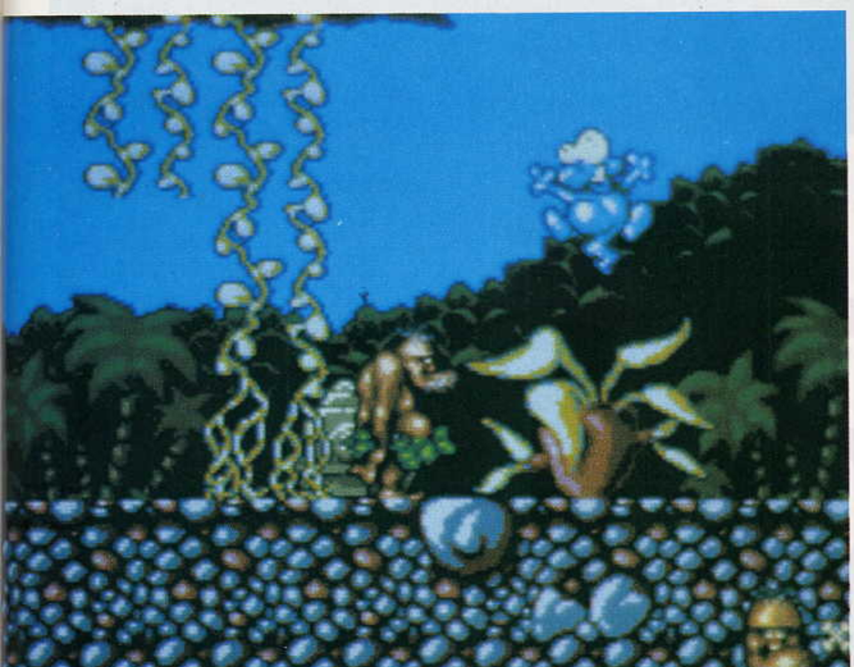




de délicatesse, vous découvrirez les risques qu'encourt un homme des cavernes en marchant entre les pattes d'un dinosaure. Ce n'est pas tant qu'il risque de se faire écraser, car le monstre est bien trop occupé à ruminer, mais le dinosaure a la fâcheuse habitude de faire ses besoins naturels au moment précis où notre héros passe. Cet épisode d'un grand réalisme est particulièrement saisissant, d'autant plus que des effets sonores très convaincants renforcent encore l'intensité dramatique de la scène. Un grand merci à Core pour nous faire si bien partager les nobles plaisirs de la vie au grand air.











AMIGA
92%

Depuis leurs débuts, les programmeurs de Core se sont spécialisés dans les jeux de plates-formes, sans pour autant se contenter de reprendre les mêmes recettes. Prenez Rick Dangerous, Car-Vup et Chuck Rock: vous avez trois jeux très différents, mais tout aussi passionnants les uns que les autres. On ne s'ennuie pas une seconde avec ce jeu, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant. La jouabilité est parfaite et si l'on perd bêtement une vie de temps en temps, c'est uniquement parce que l'on est plié de rire. Ce jeu est vraiment bourré d'humour et il est parfois difficile de garder son sérieux. Mais cela n'est pas au détriment de l'intérêt du jeu, car l'action est prenante et il n'est pas évident de maîtriser l'arme originale qu'utilise Chuck. Donner des coups de ventre n'est pas aussi simple que de lancer des shurikens et il faut anticiper sur les mouvements de vos agresseurs. Une bonne manière de fuir la civilisation pour retourner aux sources.

Testé par Alain Huyghues-Lacour

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	13
MANIABILITE	17

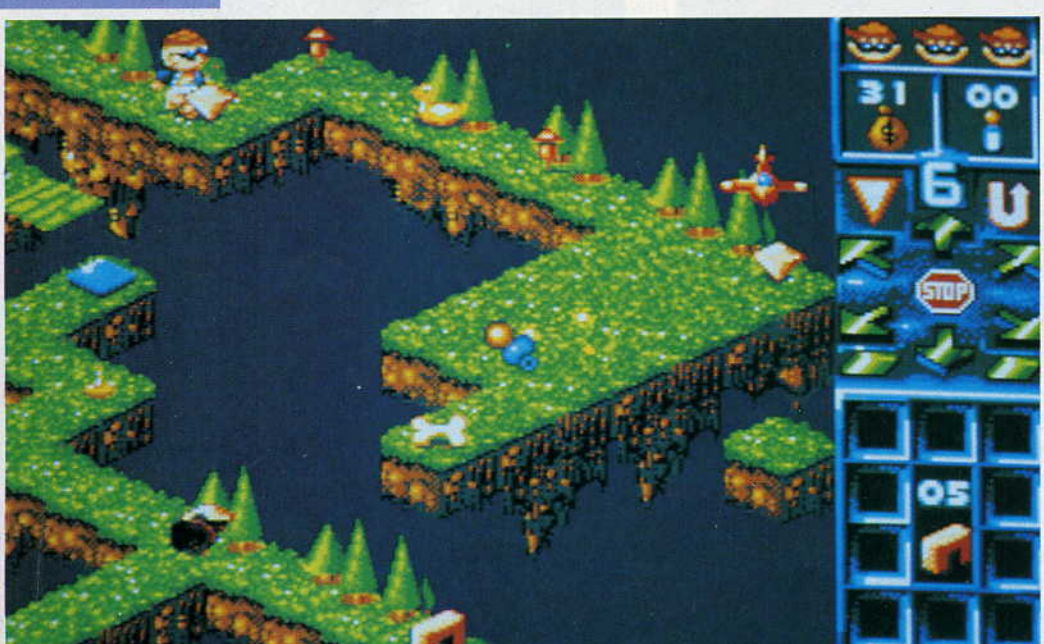
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Avoir et s'occuper d'un bébé est assez fatiguant pour les nerfs. Mais vivre avec un bébé tel que Image Works les imagine, ça tient carrément du calvaire.



Brat

Tant qu'on le laisse jouer dans son parc, Brat le bébé est tout à fait adorable. Donnez-lui un biberon, et il vous balancera des sourires à la pelle, tout en les ponctuant d'onomatopées ayant parfaitement leur place dans l'encyclopédie des bébés. Seulement, et là est son malheur, Brat tient plus du Dr Jekyll que du poupon charmant qui fait les vitrines de Noël, et son Mister Hyde fait surface quand il dort, dans ses rêves.





Chaque nuit, Brat s'imagine dans des lieux déments, remplis de jouets animés. Il se voit le perfecto sur le dos, très classe avec les couches-culottes, la casquette vissée sur la tête, et les lunettes noires devant les yeux. Ses mondes imaginaires sont constitués de plateformes suspendues, et le moindre faux-pas serait catastrophique. Il déambule dans ces lieux fous, ramassant pièces d'or, biberons, et autres objets qui lui serviront à passer les

obstacles qui viendront sur son chemin.

Le contrôle de Brat se fait indirectement. Vous avez la possibilité de poser des flèches sur le sol, ainsi que des panneaux stop. Notre héros se déplace tout droit, et lorsqu'il marche sur un des éléments que vous avez posé, paf, il exécute la commande. Ainsi vous le faites tourner à droite, à gauche, vous pouvez lui faire faire un demi-tour, vous pouvez le faire stopper pour synchroniser son déplacement avec ceux des jouets qui traînent, voitures, soldats de plombs, et qui ne manqueront pas de pousser notre charmant bambin dans le vide. Au cours de ses déplacements, Brat emmagasine des objets dans ses dix poches, de la dynamite, par exemple, qu'il pourra utiliser pour déblayer un chemin encombré par un rocher, ou des ponts, pour passer au dessus du vide, et rejoindre un chemin un peu plus loin.

Brat est donc un jeu de concentration, de rapidité, et d'analyse. Il faut voir tout de suite quel chemin prendre, baliser rapidement le parcours, essayer de faire passer le bébé







sur le maximum d'objets, tout en tenant compte du fait que le scrolling ne s'arrête jamais, et que si Brat sort de l'écran, c'est perdu. Ainsi il est impossible de le laisser sur place éternellement.

Il y a 12 mondes en tout, qui sont accessibles par mots de passe. Chacun d'entre eux se passe dans des décors différents, sur la lune, dans un vaisseau spatial, dans un monde de jouets, etc... Chaque niveau est long, et particulièrement difficile. Il faut déjà un entraînement important pour passer le premier, alors je vous laisse deviner la durée de vie de ce logiciel.

Brat fait des conneries, mais il est tout de même bien sympathique, prenez-le sous votre aile, et guidez-le sur un chemin rempli de bibe-

MEGASTAR joystick



AMIGA
94 %

Si tous les éditeurs faisaient autant d'efforts pour trouver un concept original lorsqu'ils sortent un jeu, autant vous dire que nous serions comblés. Car non seulement Brat est joli graphiquement, mais en plus il est bien réalisé techniquement, le son est bon et de nombreuses digits sont présentes, la maniabilité est parfaite, et surtout le jeu est d'une originalité que nous n'avions pas vu depuis longtemps.

Bien qu'assez difficile, et demandant beaucoup de concentration et de patience, Brat est un jeu digne de figurer au milieu d'un troupeau de Lemmings, et la référence n'est pas des moindres.

Déjà, dès le début, on est impressionné par les scènes d'animation plein écran présentant notre héros, qui, en plus, a la parole grâce à de superbes digitalisations.

Si vous aimez les produits alliant arcade et réflexion, vous n'avez pas la moindre excuse si vous ne vous précipitez pas pour vous procurer Brat.

Testé par Seb

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

tests

Back to the Future III

Vivre dans le présent en pensant au passé pose toujours des problèmes dans le futur. C'est la leçon que nous donne Mirrorsoft avec le troisième volet des "Retour vers le Futur".



Marty est un jeune américain, tout ce qu'il y a de plus typique: il boit du Coca light, il aime le skateboard, et le rêve de sa vie n'est autre que de posséder une grosse voiture. Normal. La seule particularité digne d'intérêt chez ce garçon ne vient pas de lui, mais de son meilleur ami, un savant fou, Doc. Celui-ci a inventé une machine permettant de voyager dans le temps, aussi bien dans le passé que dans le futur.

Je résume l'histoire en deux mots, pour arriver à l'épisode qui nous intéresse, suite à un accident, vous vous trouvez coincé en 1955, alors que le Doc est en 1855. Pour vous faire revenir à votre époque, en 1985, Doc vous envoie une lettre indiquant l'endroit où il a caché la DeLorean. Vous vous rendez sur place, et là, en plus de la voiture, vous voyez la tombe de Doc, qui est mort, d'après la date indiquée, quelques jours après avoir envoyé la lettre. Il faut faire vite.

Vous l'avez compris, c'est là que vous entrez en jeu, et votre but sera de sauver la vie du Doc, ou plutôt d'être à ses côtés au moment du danger mortel. Marty n'écoutant que son courage, monte dans la DeLorean et part en direction de 1885.

Le jeu est divisé en quatre parties de conception très classique. Tout d'abord vous dirigez le Doc, qui doit rattraper, à cheval, Clara l'institutrice du village, car les chevaux qui dirigent sa carriole se sont emballés, et l'emmènent dangereusement vers un précipice des plus profondément mortels. Lors de cette poursuite, vous devrez éviter les rochers, les troncs d'arbres, les crevasses et tous les objets qui tombent de la carriole, en rebondissant et qui ne manqueront pas de vous fracasser le crâne. Plus loin dans votre course, vous passerez au milieu d'un canyon où une bataille entre tuniques bleues et indiens fait rage. Attention aux balles perdues.

Un peu plus loin encore, vous passerez au milieu d'un village, où, là aussi, des tuniques bleues se battent contre des bandits méchants. Puis ce sera le sauvetage magnifique de la belle Clara, au dernier moment, et c'est beau.

Après cela, viendra la séquence de tir de foire, sur des canards, et des cow-boys en carton. Ça dérouille la gâchette. Puis une fois dans le village vous aurez le loisir de participer à une compétition de lancer de tartes. Le gang des Buford se cache dans les maisons qui vous font face, balancez-leur des tartes dès qu'ils apparaissent. C'est la fête au village, on s'amuse comme on peut.



Et enfin l'étape finale, la plus importante, celle qui vous permettra de retourner à votre époque, en plaçant la DeLorean devant un train, qui la poussera, et la fera atteindre la vitesse fatidique de 88 mph. Remontez tous les wagons du train, sur leurs toits, afin de prendre le contrôle de la locomotive.

Le challenge est difficile, mais quoi de plus excitant que de vivre ses rêves de mômes, de cow-boys, en entrant réellement dans leur monde.







AMIGA 79%

Après les deux épisodes précédents, qui avaient été adaptés sur micros de façon très médiocre, nous étions en droit de craindre le pire pour ce troisième volet. Ce n'est pas "le pire", mais on est loin d'avoir un soft génial entre les mains.
Bon, les graphismes ne sont pas mauvais, les musiques et les bruitages sont réussis, mais c'est le principe et l'intérêt du jeu qui sont très faibles. Il suffit de se baisser, d'éviter, de sauter par-dessus des obstacles. De slalomer entre des ennemis, en tirant de temps en temps. Pas fabuleux.
De plus les tableaux sont répétitifs, et il y en a quatre, dont deux à intérêt très limité (les tirs, et les tartes).
Sans être mauvais techniquement, Back to the Future n'est pas digne de ce qu'on peut faire quand on a un support tel que celui-là, un film qui a marché, malgré une qualité au moins aussi médiocre. Non?

Testé par Seb

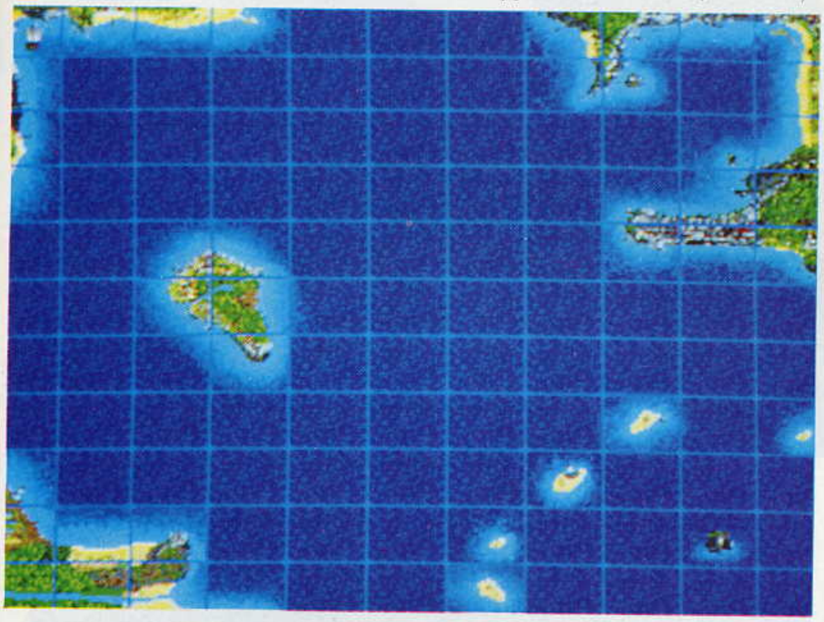
GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Si le piratage vous intéresse, suivez Idea. Le piratage maritime, of course.

Swords & Galleons

Il était une fois une reine aussi belle que bonne, aimée de son peuple et respectée de tous. Respectée de tous? Voire. Un jour, le sinistre Varisco, pirate de son état, enleva la reine et l'emprisonna dans l'île de la tête de mort (ça ne s'invente pas, des noms pareils, tête de mort). Il réussit sans peine à soumettre ce peuple pacifique et très vite, il instaura un véritable règne de terreur, n'hésitant pas à piller, assassiner et même torturer les rares opposants. Eh vous là, le lecteur,

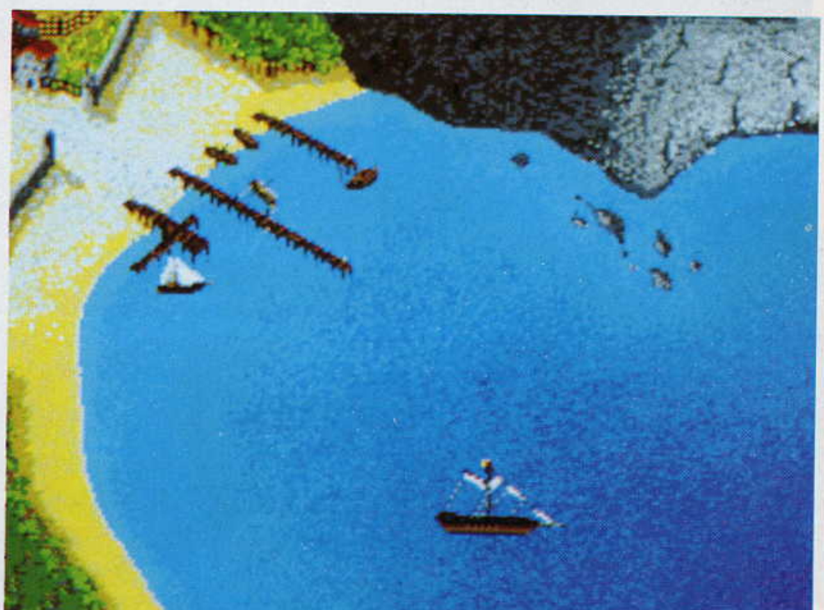


partez pas sur la pointe des pieds, c'est vous qui allez devoir remettre de l'ordre dans tout ça. La reine compte sur votre courage. Enfin, avant de la tenir dans vos bras, va s'agir de déjouer de nombreux pièges, à commencer par le terrible sortilège qui empêche quiconque de pénétrer dans la grotte où la belle est retenue prisonnière. Pour cela, le joueur, aux commandes d'un magnifique gallion, va devoir retrouver 5 trésors cachés. Le jeu, présentant le bateau vu de haut, va consister à se promener d'île en île, de port en port, afin de trouver des indices. De plus, un aussi gros bateau ne pouvant se déplacer sans fret, il faudra aussi acheter de la marchandise en cours de chemin. Comme dans les logiciels économiques habituels, le jeu va consister à acheter de la marchandise au meilleur prix afin de la refourguer le plus cher possible. De plus, il faudra, en cours de route, se procurer des vivres pour l'équipage. A ce propos, vous devrez aussi recruter des hommes supplémentaires et pourquoi pas embarquer des passagers. C'est plus que souhaitable puisque l'un d'eux proposera de vous céder à bon (?) prix une boule magique. De quoi briser un sortilège, par exemple...

Parfois, la monotonie des voyages en mer sera rompue par la rencontre d'un bateau pirate, affrété par Varisco pour vous arrêter.

Il faudra alors jouer du canon afin de continuer les recherches, ce qui ne sera pas très facile. Heureusement, le logiciel est fourni avec une carte marine qui est présenté à l'ancienne, comme la moutarde.





AMIGA 71%

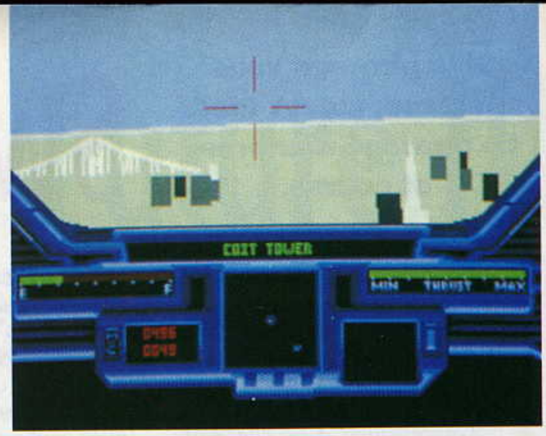
Graphiquement, le jeu est assez mignon. Les dessins sont fins et le passage du jour à la nuit, pris en compte, permet d'admirer quelques ports des caraïbes brillant de mille feux dans l'obscurité. La musique, mélange de moyen-âge et de film hollywoodien, est très agréable. Je ne sais pas pourquoi, mais je n'arrive pas à me sortir de la tête le morceau de luth qu'on entend lorsqu'on achète de la marchandise, tant il m'a plu. Comment ça, tout le monde s'en fout? En revanche, l'animation est vraiment faiblarde et surtout bien trop saccadée vu la taille des objets déplacés. Mélange d'aventure (pas trop) et d'arcade (légère) mâtiné d'un peu de commerce, Swords & Machin est un bon petit jeu, sans plus

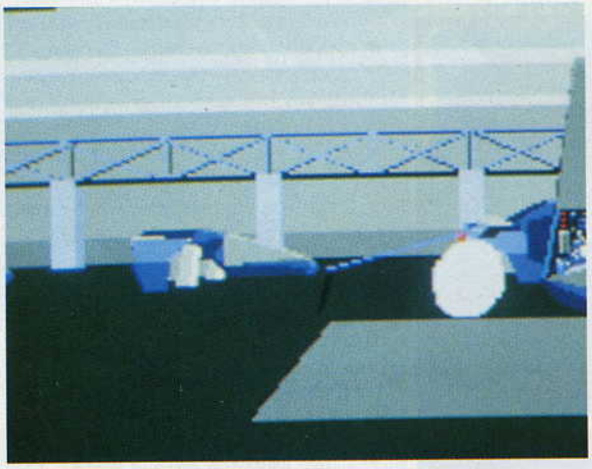
Testé par Moulinex

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	13
DIFFICULTE	12

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Killing Cloud



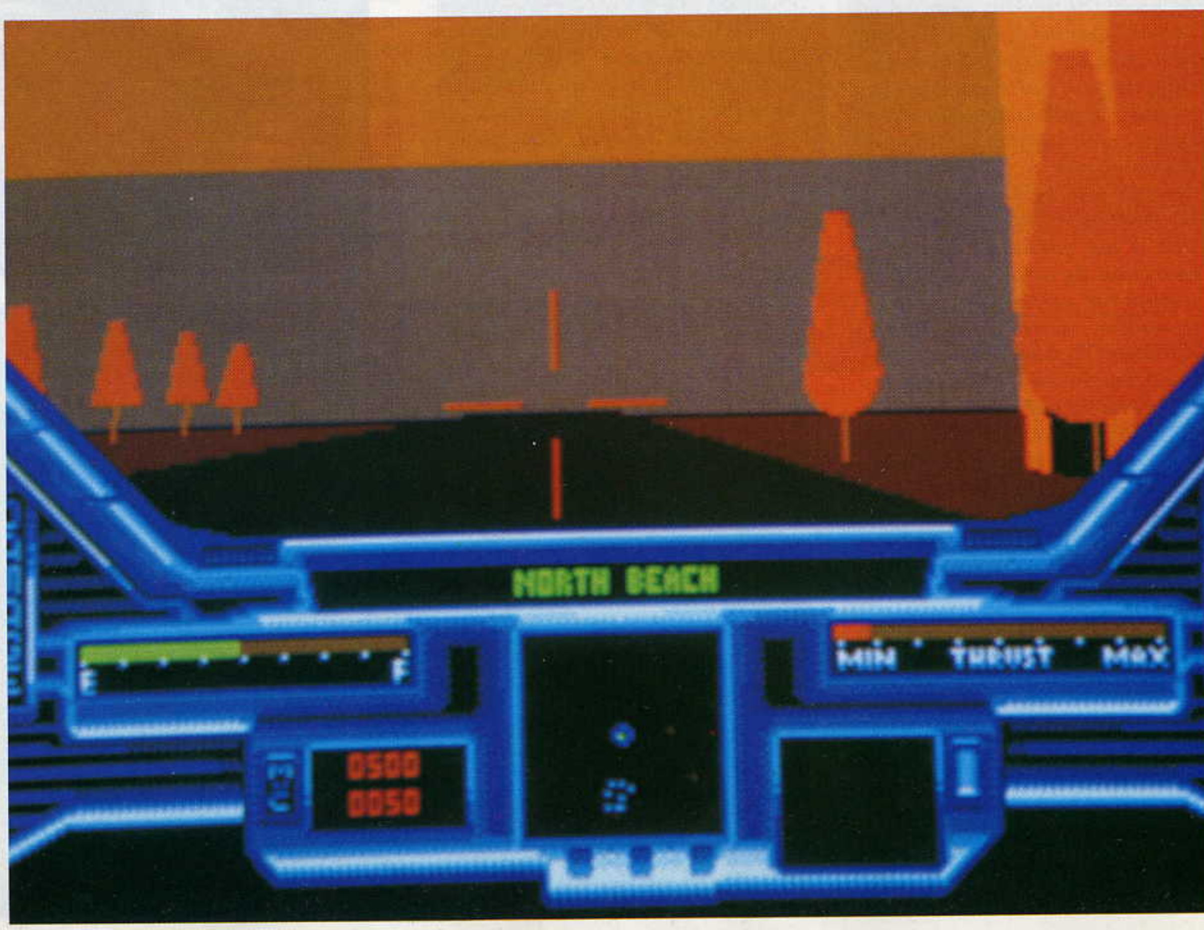


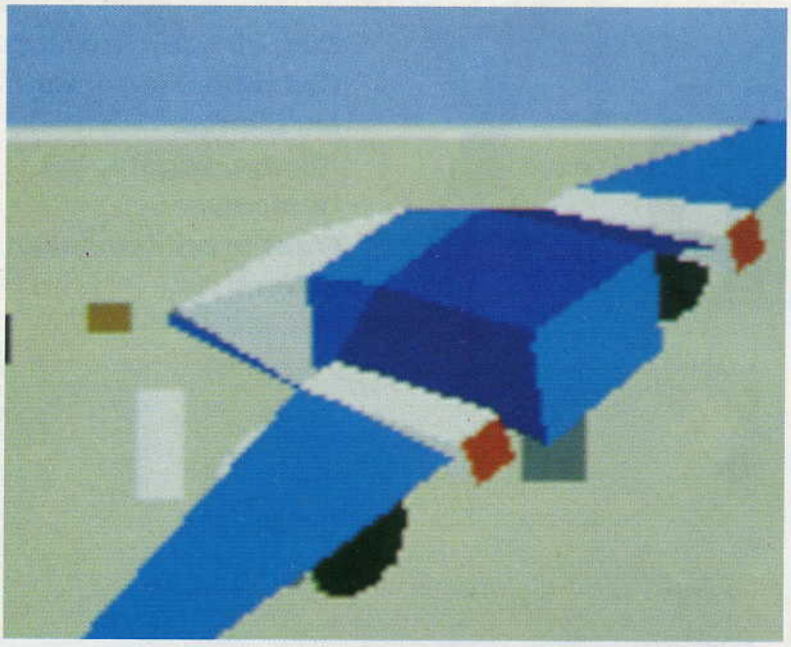
Policier de choc dans un monde aussi glauque que futuriste, tel est le job que vous propose Image Works.

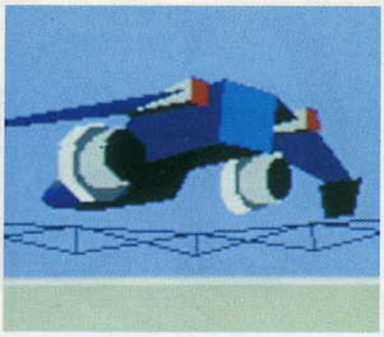
San Fransisco, année deux mille et des poussières: comme c'est le cas dans toute cité industrielle digne de ce nom, la pollution atteint son seuil critique. Sans trop y prendre garde, les habitants se sont habitués à la présence d'un brouillard aussi épais que nauséabond. Pourtant, un jour pas comme les autres, le nuage, qui disparaissait jusqu'alors de temps à autre, devient permanent. Pire, il s'avère très rapidement que le smog a gagné en toxicité. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, plus de la moitié de la population est décimée. Bientôt, la pègre commence à régner sur ce monde en décomposition.

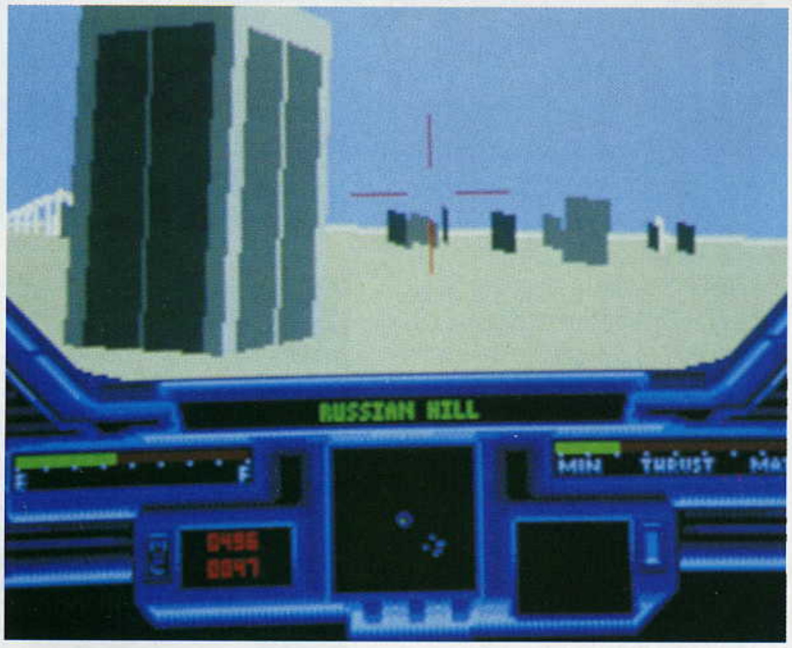
Cependant, un détail vous chiffonne. Faut dire que vous n'êtes pas flic de choc pour rien, aussi, en bon élève de l'école de police, une question s'impose à votre sagacité: "à qui le crime profite-t-il ?". Indéniablement, à la pègre. De là qu'il y ait relation de cause à effet...

Vos supérieurs, eux aussi conscients de cet état de fait, décident donc de vous envoyer en patrouille









dans la ville. Tout commence par un briefing au mess dans lequel on vous confie une mission. Au cours du jeu, il faudra récupérer des indices. Pour cela, vous disposez d'un matériel sophistiqué comprenant de nombreux gadgets, version électronique du bon vieux collet. Au menu, filets automatiques et modules d'arrestation. Après avoir disposé vos pièges en cliquant sur une carte de la ville, vous allez faire un tour à l'armurerie. A vous de choisir l'arme la plus pratique en fonction de la mission à remplir mais rassurez-vous, un mode auto permet, au début, de s'armer comme il convient.

Ensuite, en route vers le vaisseau. C'est là que le logiciel prend tout son sel: ce qui s'annoncait jusqu'alors comme étant un jeu d'aventure se transforme sous nos yeux ébahis en un véritable simulateur de vol. Oh, pas très compliqué, mais tout de même suffisant pour rendre le jeu passionnant. En effet, c'est un véritable plaisir que de survoler San Fransisco et de slalomer entre les buildings. Ceci étant, gare au crash, le logiciel ne vous pardonnera pas la moindre collision. Aidé de votre radar, vous allez devoir récolter les suspects qui auront bien voulu se faire prendre dans les filets.

Ensuite, il faudra les interroger suivant la technique habituelle consistant à choisir, parmi plusieurs questions, celles qui vous semblent les plus importantes. D'après ces informations, l'intrigue deviendra de plus en plus complexe.

Réflexion et réflexe, voilà ce que vous propose ce superbe logiciel.

Blade Moulinex

ST
92 %

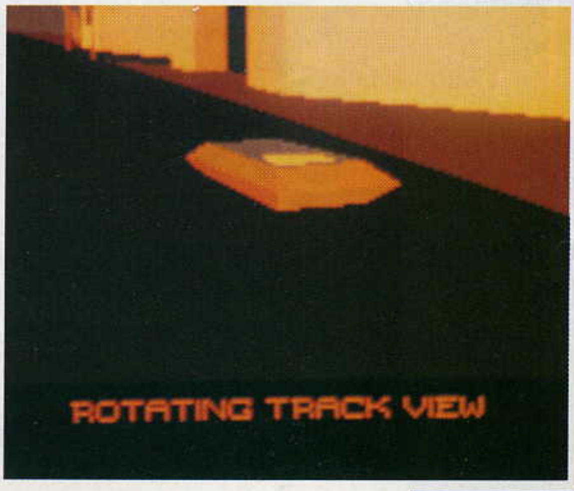
Sans conteste, voilà un jeu absolument bien pensé et réalisé. Ainsi, bien qu'il ne s'agisse pas d'un véritable simulateur de vol, la partie 3D, outre sa perfection en terme de graphisme et d'animation, comporte tout ce qu'on est en droit d'attendre: vues extérieures paramétrables (zoom, angle, etc.) ainsi que plusieurs niveaux d'affichage (curieusement sans incidence sur la vitesse). Suivant que l'on soit en mode recherche ou vol, il est possible de se déplacer avec deux appareils, l'un volant, l'autre permettant l'exploration au sol; les bonnes idées sont faites pour être copiées, non?

Bien que la version testée ne comporte pas encore de bruitages, la musique laisse à elle seule présumer qu'ils seront de bonne facture. Enfin, côté commandes (souris et clavier), rien à signaler. Des heures de jeu en perspective, mais heureusement, chaque mission donne droit à un mot de passe évitant de recommencer l'aventure de bout en bout à chaque fois.

Testé par Moulinex

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DIFFICULTE	15

DISPONIBLE SUR ST ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON

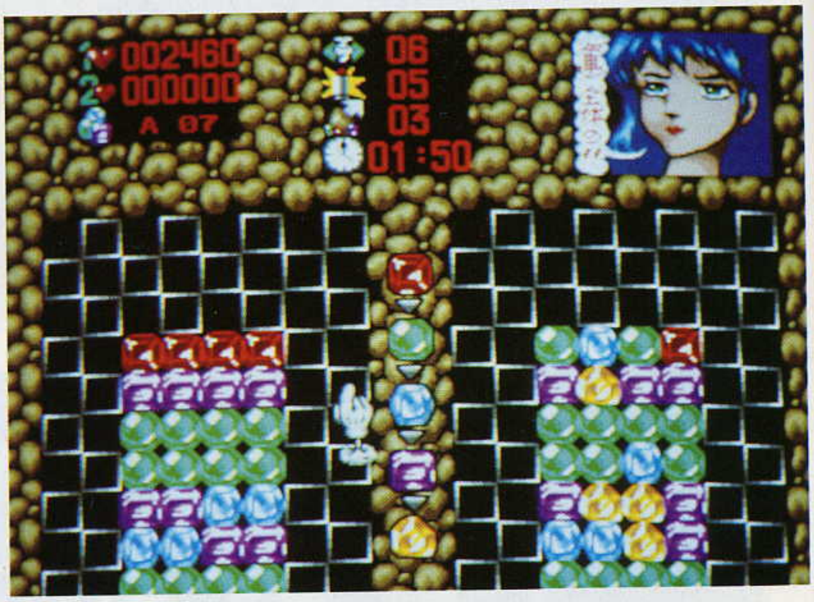


Gem'X

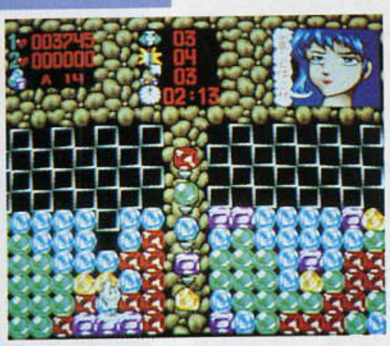
Clic, clic, fait la souris. Change, change, font les pierres. Aligato, aligato, fait Demonware. C'est le printemps qui revient.

Le concept de Gem'X est aussi original que sa présentation. Ce jeu est tellement prenant que vous passerez des heures dessus à essayer de résoudre ce qui paraît très simple, mais qui s'avère hautement frustrant et amusant.

L'idée ne peut pas être plus simple. Il y a deux écrans remplis de pierres précieuses de couleurs différentes. A droite se trouve la bonne configuration de couleurs, et à gauche, bien que les pierres soient placées au même endroit, les couleurs ne correspondent pas. Bien évidemment, le but du jeu est de reproduire à gauche l'ordre des couleurs du tableau de droite. Pour cela, au joystick ou à la souris, vous cliquez sur des pierres du tableau de gauche, qui changent alors de couleur selon un ordre pré-défini. Lorsque vous avez réussi à reproduire exactement l'autre tableau, vous passez au suivant.



Au début du jeu, les tableaux sont peu remplis, et il suffit d'un ou deux changements pour arriver au bon ordre. Si par exemple vous avez dans le tableau de gauche une pierre verte cernée de pierres bleues, et dans le tableau de droite exactement le contraire, il suffit de trouver sur quelle pierre il faut cliquer plusieurs fois et le tour est joué. Dans ce cas particulier, c'est bien sûr la pierre du milieu, mais à mesure que le jeu progresse, il y a de plus en plus de pierres à cliquer, jusqu'à ce que le tableau soit entièrement rempli de 10x10 caillasses. Les pierres sont rouges, vertes, bleues, roses et jaunes, et le problème c'est que si vous cliquez sur une pierre rouge pour qu'elle devienne verte, elle peut parfois adopter une autre couleur. De plus, si une pierre devient jaune et qu'elle tombe, elle disparaît, ce qui peut rendre le tableau impossible à résoudre.



Mais plus tard, ces explosions deviennent nécessaires, car il y a des pierres en trop.





AMIGA
85 %

Le choix des pierres à cliquer est très intuitif et très rapidement on devine simplement sur quelles pierres il faut agir. En étudiant les deux tableaux, on s'aperçoit qu'il y a des secteurs qui ne changent pas, et ça signifie qu'il ne faut pas cliquer dessus pour les préserver. Mais pour compliquer le tout, le temps est limité et votre nombre d'essais aussi! Une option intéressante est que vous pouvez revenir en arrière d'un mouvement si vous vous apercevez que vous avez fait une erreur, mais cela vous enlève un essai. La mosaïque devient de plus en plus difficile à résoudre et à chaque section il y a plusieurs sous-niveaux. Un mot de passe vous est donné à la fin de chaque niveau pour vous permettre de reprendre la partie à cet endroit. Des voix digitalisées et une présentation à la japonaise en font un jeu original et agréable, auquel il faut absolument jouer pour comprendre à quel point il est prenant.

Testé par Derek

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR ST, PC ET C64
PRIX : 250 F ENVIRON

ATTENTION!

Vous savez comment marche un journal? C'est très simple: chaque page de publicité permet d'ajouter deux pages de rédactionnel. C'est pour ça que la pub est nécessaire à la vie d'un magazine. Si Joystick avait 400 pages de publicité, par exemple, le magazine comporterait 1200 pages, dont 800 de rédactionnel pur... Perspective alléchante, non? Or, pour ça, nous avons besoin de vous. Ce sondage a deux buts: nous permettre de vendre de la publicité à un nombre toujours croissant d'annonceurs (ce sont ceux qui passent les pubs dans le journal; avant de placer leur argent, ils veulent savoir qui le lit, on les comprend), et améliorer le contenu pour qu'il corresponde à vos goûts. C'est TRES important. Plus nous aurons de réponses, et plus les prochains numéros seront épais et se rapprocheront de ce que vous en attendez.

Prenez cinq minutes pour répondre. Chaque voix, chaque suggestion comptent. Pour vous motiver un peu, cent bulletins seront tirés au sort et gagneront une disquette ou une cartouche pour leur machine (pensez à spécifier le modèle dans le bulletin).

Vous n'êtes pas obligé de répondre à toutes les questions (parfois elles ont l'air stupides, comme "portez-vous des lunettes"; mais il y a toujours une raison, en l'occurrence, c'est pour vendre de la pub à Alain Afflelou); sachez que de toutes façons les réponses resteront strictement confidentielles.

100 LOGICIELS A GAGNER!

Q1 Achetez-vous Joystick...
1 ☐ Pour la 1ère fois?
2 ☐ Tous les mois?
3 ☐ De temps en temps?

Q2 La couverture de Joystick influence-t-elle votre achat ?
1 ☐ Oui
2 ☐ Non

Q3 Pour quelle(s) raison(s) principale(s) achetez-vous Joystick ?
(Vous pouvez donner plusieurs réponses)
1 ☐ Trucs et astuces
2 ☐ Tests
3 ☐ News-Previews
4 ☐ Consoles News
5 ☐ Petites annonces
6 ☐ Concours

Q4 Pour quelles raisons vous êtes-vous abonné à Joystick ?
1 ☐ Grâce aux promos
2 ☐ Grâce au coût préférentiel

Combien de personnes autour de vous lisent votre exemplaire de Joystick (vous non compris) ?
....

Q6 Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît...
a *Beaucoup* / **b** *Assez* / **c** *Peu* / **d** *Pas du tout*
1 News-Previews a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
2 En chantier a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
3 Jeux Crack a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
4 Tests a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
5 Le grand zoo a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
6 Arcades a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
7 Consoles News a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
8 Mega dossier a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
9 Secours a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
10 Courrier a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
11 PA a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
12 Concours a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
13 Illustrations de Yacine a ☐ b ☐ c ☐ d ☐
14 C'est génial a ☐ b ☐ c ☐ d ☐

Q7 Trouvez-vous nos tests...
1 ☐ Trop longs
2 ☐ Trop courts
3 ☐ Parfaits
4 ☐ Nuls
5 ☐ Intéressants
6 ☐ Bof
7 ☐ Clairs
8 ☐ Confus
9 ☐ Drôles
10 ☐ Tristounets

Q8 Etes-vous d'accord avec notre verdict ?
1 ☐ Toujours
2 ☐ Souvent
3 ☐ Parfois
4 ☐ Jamais

Q9 Trouvez-vous nos tests...
1 ☐ Sous-notés
2 ☐ Sur-notés
3 ☐ Bien-notés

Q10 Selon vous, quelle place Joystick doit-il accorder...
a *Comme actuellement* **b** *Plus de place* **c** *Moins de place*
1 News-Previews a ☐ b ☐ c ☐
2Tests a ☐ b ☐ c ☐
3Jeux Crack a ☐ b ☐ c ☐
4 Dossiers-Reportages-Interviews a ☐ b ☐ c ☐
5Consoles News a ☐ b ☐ c ☐

Q11 Quelle est votre principale critique ?
....
....

Q12 Que souhaitez-vous trouver, EN PLUS, dans Joystick?
....
....

Q13 Imaginez que vous soyez TESTEUR de magazines! Pour ce numéro 15 de Joystick, quelles notes donneriez-vous pour le...
1 Look .../20
2 Interêt .../20
3 Fun .../20
Et quel est votre verdict?
4 **Global** .../20

Q14 Combien de jeux achetez-vous chaque mois?
....
....

Q15 Achetez-vous un jeu grâce à:
1 ☐ La pub
2 ☐ Nos tests
3 ☐ L'avis de vos copains

Q16 Vous utilisez votre ordi pour:
1 ☐ Le jeu
2 ☐ La programmation
3 ☐ Le graphisme
4 ☐ La musique
5 ☐ Le travail

Q17 Habituellement, quels magazines micro achetez-vous ?
a *Régulièrement* /
b *Occasionnellement* / **c** *Jamais*
1 Tilt a ☐ b ☐ c ☐
2 Gen 4 a ☐ b ☐ c ☐
3 Micro News a ☐ b ☐ c ☐
4 Player One a ☐ b ☐ c ☐

VOUS

Q18 Vous habitez une ville de...
1.......................... habitants

Q19 Combien avez-vous d'argent de poche chaque mois ?
1.......................................

Q20 Si vous aviez 1000 francs à dépenser, en dehors de la micro, qu'achèteriez-vous ?
1.......................................
2.......................................

Suite au dos

Q21 **Combien dépensez-vous d'argent de poche par mois en micro-informatique (jeux, disquettes, cartouches...) ?**

. . . .

Q23 **Combien de jeux achetez-vous par mois ?**

. . . .

Q24 **Quel est votre type de jeu préféré ?**

. . . .

Q25 **N'achetez-vous que les nouveautés ?**

1 □ OUI
2 □ NON

Q26 **Combien de temps jouez-vous chaque jour ?**

. . . .

Q27 **Quels sont vos loisirs ?**

1. . . . .
2. . . . .

Q28 **Quelles sont vos trois émissions de télé préférées ?**

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

Q29 **Combien lisez-vous de livres par an ?**

. . . .

Q30 **Combien achetez-vous de CD et de K7 par an ?**

. . . .

Q31 **Partez-vous en vacances avec:**

1 □ Vos parents
2 □ Vos copains
3 □ Seul

Q32 **Quels autres magazines lisez-vous EN DEHORS DE LA MICRO ?**

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

Q34 **La pub dans ces magazines vous intéresse :**

1 □ Beaucoup
2 □ Plutôt OUI
3 □ Plutôt NON
4 □ Pas du tout

Q35 **Quelles pubs vous intéressent en général :**

1 □ High Tech (Hifi, Vidéo, Musique, Photo)
2 □ La bouffe
3 □ Les loisirs
4 □ Les vêtements
5 □ Auto-moto
6 □ Hygiène (parfum, articles de sport...)

Q36 **En partant du principe que la pub permet d'augmenter considérablement la pagination de Joystick, quelle genre de pub, en dehors de la micro, souhaiteriez-vous trouver (loisirs, ciné etc....) ?**

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

Q37 **Utilisez-vous votre propre moyen de locomotion ?**

1 □ Non
2 □ Oui. Lequel . . . .

Q38 **Si Joystick créait un service de vente par correspondance (hors micro), quels articles souhaiteriez-vous y trouver ?**

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

Q39 **Que pensez-vous acheter dans les 6 prochains mois, et que possédez-vous déjà (à titre individuel) ?**

a *Je vais acheter...*
b *J'ai déjà...*

1	Ordinateur	a □	b □
	Lequel		
2	Console	a □	b □
	Laquelle.		
3	TV	a □	b □
4	Magnétoscope	a □	b □
5	Chaîne Hi-Fi	a □	b □
6	Caméscope	a □	b □
7	Walkman	a □	b □
8	Discman	a □	b □
9	Une Mob	a □	b □
10	Un scooter	a □	b □
11	Une moto	a □	b □
12	Une auto	a □	b □

Q40 **Vous jouez sur la télé familiale ou sur la vôtre ?**

1 □ Celle de la famille
2 □ La mienne

Q41 **Pratiquez-vous un sport ?**

1 □ Oui : lequel ? . . . .
2 □ Non

Q42 **Quelle radio écoutez-vous ?**

. . . .

Q43 **Portez-vous des lunettes ?**

1 □ Oui
2 □ Non

Q44 **Quelle est votre profession, ou celle de votre père, si vous êtes lycéen ?**

a *Votre profession* **/**
b *Profession du père*

1 Agriculteur	a □	b □
2 Artisan-Commercant	a □	b □
3 Industriel	a □	b □
4 Profession libérale	a □	b □
5 Cadre supérieur-Ingénieur	a □	b □
6 Cadre moyen-Technicien	a □	b □
7 Employé	a □	b □
8 Ouvrier	a □	b □
9 Autres	a □	b □

Q45 **Que prenez-vous pour le petit déjeuner ?**

. . . .

Q46 **Si vous êtes lycéen, en quelle classe êtes-vous ?**

. . . .

Q47 **Que prenez-vous en casse-dalle ?**

. . . .

Q48 **Et quel métier aimeriez-vous faire ?**

. . . .

Q49 **Combien avez-vous de frères et sœurs ?**

. . . .

Q50 **Vous partagez votre ordinateur ou votre console avec combien de personnes ?**

. . . .

Q51 **Pour septembre 91, Joystick va éditer un AGENDA SCOLAIRE "MEGASTAR JOYSTICK". Il sera au même prix que celui que vous utilisez, mais beaucoup plus agréable. Etes-vous :**

1 □ Très intéressé
2 □ Assez intéressé
3 □ Peu intéressé
4 □ Pas intéressé

Q52 **Aimeriez-vous faire la révolution ?**

1 □ Oui
2 □ Non

A retourner à JOYSTICK Sondage-Concours
103 Bd Mac Donald 75019 PARIS

Nom:. . . . .

Prénom : . . . .

Adresse : . . . .

. . . .

CP : . . . .

Ville : . . . .

Age : . . . . Ordinateur(s) : . . . . [dk7] [K7]

Console(s) : . . . .

N'oubliez pas de renvoyer les deux pages avec votre bon dûment rempli !

Date limite d'envoi le 30 avril 1991.

AMIGA

ACHAT

61 N° 10980
Acbt. Amiga 500 + mon. coul. stéréo. (le tout en b.e.). Faites vos offres uniqt. par courrier à Raphaël Metairie. 10 R. de la Demi Lune. 61000 Alençon.

62 N° 11053
Amiga cb. contact acbt. ou éch., env. votre liste à Yvette Warmoes. 373 R. du Charbonnage. 6200 Chatelineau. (Belgique). (rép. ass. à tous).

77 N° 11103
Acbt. jx. (orig.): (Les Portes du Temps, et Police Quest 2 uniqt. Essonnes et alentours. Contacter Bruno. Tel.: 64.56.10.39.

80 N° 10968
Acbt. Amiga 500 + souris + joyst. + jx. Contacter Guillaume. Tel.: (16).22.89.53.77. (apr. 18b.).

93 N° 10819
Cb. ext. mémoire A500. (à bon prix). (interrupteur si possi.). Ecrire à Farid Sabeb. 70 R. A Joineau. 93310 Pré-St-Gervais. Tel.: 48.40.02.75. (apr. 19b.).

CONTACT

06 N° 10783
Cb. contacts sympas pour écb. ou vente, de préf. sur Nice. Tel.: (16).93.79.11.20. (apr. 18b.).

06 N° 10784
Ecb. News sur Amiga. (déb. accept.). Vds. jx. sur Amiga. Ecrire à Stéphane Deruddre. 5 av. Colonel Evans. 06000 Nice.

06 N° 10942
Cb. contact pour écb. news ou autres sur A500. (Cannes et environ). Envoyez liste à Marc Risso. 59 Av. de la Liberté. 06220 Le Golfe Yvan.

13 N° 10805
Cb. contact sur Amiga, poss. toutes les derniers news. (Golden Axe, Panza, Robocop, etc...). Tel.: (16).42.69.02.52.

13 N° 11077
Amiga écb. ou vds. jx. Contacter Gérard. Tel.: (16).90.50.27.98. (rép. ass.).

20 N° 10854
Amiga 500 cb. contact sympa. pour écb. ou ventes jeux. Ecrire à Nicolas Juralina. Bt.42 Cité Aurore. 20600 Bastia.

30 N° 10855
Cb. contacts sur Amiga pour écb., vds. Drive 1 Mega pour PC. (petit prix). Richard Durand. Lot 5 La Charmeraie. 30510 Generac. Tel.: (16).66.01.87.49. (de 19b. à 21b. et le w.e.).

38 N° 10776
Vds. jx. (orig.). sur Amiga.: (Powermonger: 200 f., Panza Kick Boxing: 200 f., Indy Aventure: 100 f.). Cb. contacts sur Amiga. Poss. Hot News. Contacter Micbel. Tel.: (16).76.71.98.18.

40 N° 10850
Amiga fan! Vous cbercbez des news à prix dément, env. D7 pour liste. Ecrire à Cumuls. 71 R. Eug. Vandenboff. 40300 Liège-Grivegnée. (Belgique).

49 N° 10923
Ecb. ou vds. news sur A500. (rép. ass.). Ecrire à Yannis Terpreault. 151 R. des Violettes. 49400 Saumur.

59 N° 10866
Amigaman cb. contact sérieux et durable pour écb. de news et utils., (rép. ass.). Contacter Guillaume. Tel.: (16).27.45.19.71.

59 N° 10926
Amiga 500 écb. jx. et utils. Contacter Michel Marie. 6 R. des Hirondelles. 59560 Comines. Tel.: (16).20.39.16.62.

59 N° 10932
Ecb., vds. News Amiga, écb. demos, Mega. rech. compils., demos, et aide en assembleur sur Seka ou autre. Contacter David. Tel.: (16).27.24.46.10.

60 N° 10803
Vds. écb. acbt. bot news sur Amiga 500. Ecb. jx. sur Megadrive. Ecrire à David Frack. 4 Allée Bleriot. 60260 Lamorlaye.

62 N° 11142
Cb. contacts sur Amiga 500. Env. listes. Poss. nbrx. softs.. Contacter David Malivet. 24 R. du Capitaine Maire. 62222 Boulogne S/Mer.

68 N° 10889
Cb. contact sur Amiga (sérieux), pour écb. news, utils., env. liste sympas et durable. Contacter Yannick. Tel.: (16).89.55.45.60. et/ou écrire à Yannick Wermuth. 3 R. de Wattwiller. 68120 Richwiller.

74 N° 10946
Amiga 500 écb. ou vds. super Hot News, (rép. ass. 100%). Contacter Alexandre. Tel.: (16).50.70.46.44. (apr. 17b.).

77 N° 10797
Amiga 500. Cb. contact pour écb. durable et sympa., poss. news. Contacter Sébastien. Tel.: 60.01.45.74. Ou écrire à Sébastien Bondu. 90 R. du Plessis. 77178 St. Pathus.

77 N° 10841
Vds. jeux Amiga. (à bas prix). Contacter Emmanuel. Tel.: 60.08.53.23.

77 N° 10895
Ecb., vds. nbrx. news sur Amiga. Contacter Frédéric. Tel.: 60.68.47.46.

77 N° 10933
Amiga 500. Cb. contact durable et sympa. (rép. ass.). Ecrire et joindre liste à Mathieu Dautriche. 9 R. des Sources. 77178 Saint Pathus.

78 N° 10754
Cb. toute nouveauté sur Amiga. Env. vos listes à Loïc Devaux. 3C 1G Village d'Hennemont. 78100 St. Germain en Laye. et/ou Tel.: 39.73.90.48.

78 N° 10825
Ecb. synthé. + adapt. Casio. (val.: 1400 frs.). Contre lect. ext. pour Amiga + joyst + (Mario, D.Dragon, W.Boy). Contre ext. 512K. Contacter Labbib Ziadi. 14 R. de l'Hermitage. 78 Versailles. Tel.: 39.54.47.79.

78 N° 10928
Cb. contact sympa. rapide et durables, pour écb. news ou autres. Ecrire à Olivier Peron. 4 Sq. de Hollande. 78990 Elancourt.

78 N° 11105
Cb. contact sympa. et sérieux sur Amiga (rép. ass.). News ou autres. Contacter Stéphane. Tel.: 34.62.10.98.

84 N° 11075
Ecb. jx. pour Amiga. Env. vos listes, (rép. ass.). A Jean-Pierre Kazarian. Quartier du Paon. 84400 APT.

85 N° 11049
Rech. contact pour écb., env. liste, rép. ass. (bientôt Club Amiga en Vendée). Ecrire à Fabrice Hermand. 11 R. Gustave Charpentier. 85100 Chateau d'Olonne.

85 N° 11071
Cb. contact pour écb., poss. nbrx. News, cb. tte. la série d'Ultima. Contacter Jean-François Alonzo. 23 R. des Giguelins. 85100 Chateau d'Olonne.

92 N° 10988
Cb. contact pour Amiga 500. Ou vds. News et Oldies. Contacter Momo. Tel.: 47.37.67.12. (apr. 18b. jusqu'à 21b.).

VENTE

13 N° 11066
Vds. (orig.). 100 frs. Poss.: (Off Road Racing, 89 Revolution Française, Op.Thunderbolt, Miniature Golf. Contacter Muriel. Tel.: (16).91.77.25.63.

25 N° 10830
Vds. logs. (orig.) Amiga. (ss/garant.). Prix interr. liste contre 2 tbres. à 2,20 F. (rép. ass.). Ecrire à Alexandre Boinot. La Planée. 25160 Malbuisson.

37 N° 11026
Vds. News sur Amiga. (Final Whistle, Speedball 2, Lemmings, Great Courts 2.). Demander liste à Jeauneau Loïc. 1 All. des Peupliers. 37300 Joue-Les-Tours. Tel.: (16).47.25.11.50. (apr. 18b.).

41 N° 10788
Vds. Deluxe Paint 3.: 500 frs. (Indiana Polis 500: 150 frs., Panza Kick Boxing: 150 frs. + joyst.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).54.70.05.27.

50 N° 10911
Vds. (orig.) Amiga: (Crack Down, Thunderblade, C.Cars, S.Ski, S.Wonderboy.). Prix: 100 frs. (l'un), 400 frs. (les 5). Contacter Florent. Tel.: (16).33.42.10.36.

59 N° 10919
Vds. ou écb. (Tennis Cup, Master 2000, TV Sport Football, Morteville, etc...). Contre Nord & Sud ou Sim City. Tel.: (16).27.66.19.85.

59 N° 11102
Vds. jx. sur Amiga. (Falcon, Xenon 2.: 100 frs. (l'un). (à déb.). + MSX HBS01.: 400 frs. (tbe). + cb. contact sur Gameboy. Ecrire à Hullaert Kevin. 110 R. A.Ricquier. 59310 Bevry-La-Foret.

62 N° 10751
Vds. Amiga 500 + ext. Spirit + souris + man. + la bible de l'Amiga + 2 joyst. Prix : 7000 frs. (avec nbrx. jx.). (écb. possible). Tel.: (16).21.42.85.81. (apr. 19b.).

71 N° 11025
Nordic Power. (Juin/90.). Prix : 600 frs. Contacter Edouard. Tel.: (16).85.55.54.62. (apr. 19b.).

73 N° 11136
Vds. jx. Amiga (orig.). Prix : 100 frs. Ou écb. contre jx. Gameboy. Contacter Olivier. Tel.: (16).79.38.47.19.

75 N° 10812
Vds. Amiga 500 + joyst. + souris + tapis + nbrx. jx. Prix : 3000 frs. (le tout). Contacter Jean-Christophe. Tel.: 45.79.52.90.

75 N° 10885
Vds. Amiga 500 (t.b.e.) + peritel + souris + liv. + jx.: (Panza, F19, Starblade, Budokan.). Prix : 3000 frs. (val.: 4500 frs.). Contacter Pierre-Yves. Tel.: 45.31.48.04.

75 N° 10925
Vds. Amiga 500. (garant. 1an.) + ext. mem. + joyst. + Atari + nbrx. jx. + logs., musique ou autres, (excel. état). Prix : 4100 frs. (à déb.). Contacter Michel. Tel.: 42.06.92.16.

75 N° 11005
Vds. Amiga 500. (garant. 19/ms.) + mon. 1084S + jx. + 2 joyst. + bte. de rangt. Prix : 4500 frs. (le tout). Contacter François. Tel.: 46.36.83.37. (apr. 18b.).

77 N° 10884
Vds. Amiga 500 + mon. coul. 1084S + cables ext. + peritel + souris + joyst. + nbrx. jx.: (Speedball 2, T.Suzuki.). + utils. (Pen.Pal + Super Base Pro.). + disq. Prix : 4000 frs. (garant.). Contacter Mickaël. Tel.: 60.06.60.62.

78 N° 10832
Vds. (orig.). (Panza Boxing: 150 f., Deluxe Paint 2: 250 f., Switchblade, Simbad, Obliterator etc...). Contacter Stéphane. Tel.: 30.64.42.78.

78 N° 10871
Vds. Amiga 500 + mon. coul. + Drive ext. + impri. coul. star LC10 + jx., utils. + bte. de rangt. + cables + rev. et docs. + grd. bur. (noir). (le tout en t.b.e. avec fact.). Prix : 5500 frs. Contacter Pascal. Tel.: 30.24.16.28. (ou rép.).

78 N° 10898
Vds. Amiga 500 + joyst. + jx. + 2 tapis + 1084S + nbrses. DK + 3 btes. + Chaine HIFI + 2 Magnéto. Prix: 1600 frs. (val.: 2200 frs. Tel.: 39.70.97.07.

83 N° 11120
Vds. jx. Amiga (orig.). Tel.: (16).94.27.44.76.

91 N° 11032
Vds. Amiga 500 + mon. 1084S + ext. mem. + lect. ext. + joyst. + DK + rev. Prix : 5800 frs. + impri. Epson LQ500. Prix : 2700 frs. Tel.: (16).69.07.85.72.

92 N° 10891
Vds. jx. (orig., doc., bte.), sur Amiga. (Spiderman, Beast 2, Infestation, Venus, etc.). Vds. aussi mon. 1084. (excl. état). Prix : 1000 frs. Tel.: 46.37.31.61.

93 N° 10844
Vds. jx. sur Amiga et cb. contacts. Contacter Franck. Tel.: 43.08.15.53.

93 N° 10957
Vds. News. (très bas prix), vds. Hard copieur pour Amiga et Atari : 280 frs. Ecrire à Fabrice Bajolais. 25 Av. des Chevrefeuilles. 93220 Gagny.

93 N° 10959
Vds. jx. (orig.) Amiga de 100 à 150 frs. (Kick Off 2, Panza, Maupiti, Unreal, Ivanboe, etc...). Contacter Daniel Birckel. 84 R. du Sergent Bobullot. 93100 Montreuil. Tel.: 48.59.96.41.

93 N° 10989
Vds. Amiga 500 + jx. + impri. MPS C64 + mon. coul. Prix : 5000 frs. (le tout). Contacter Pierre. Tel.: 48.34.11.84.

93 N° 11019
Vds. News sur Amiga. (Wrath of the Demon, Team Suzuki, GP500 2, Jupiter's Masterdrive, etc.). Contacter Christophe. Tel.: 43.08.28.65.

95 N° 10982
Vds. A500 + cables + liv. + utils. + souris + nbrx. jx. (orig.) + 2 joyst. Prix : 4200 frs. + mon. coul. CM8832. Prix : 5500 frs. Tel.: 39.97.01.54. (apr. 19b.). Demander Eric.

AMSTRAD

ACHAT

62 N° 10969
Cb. lect. DK pour CPC 464 ou clavier 6128 + utils., (faire offre ts. ls. jrs. apr. 19b.). Contacter Christophe. Tel.: (16).21.98.88.25.

CONTACT

08 N° 11060
Cb. contacts pour écb. jx. sur D7. Env. listes cbez Henry Samuel. 33 R. de l'Espérance. 08170 Haybes.

29 N° 10836
Ecb. jx. sur CPC 6128. Rech. (Gunsbip, Bat, T.Recall, Harricana...). Contacter Anthony. Tel.: (16).98.56.25.09.

42 N° 11016
Cb. contacts sur CPC 6128, pour écb. jx.: (Back Futur 2, AMC.). Contacter Alexandre. Tel.: (16).77.63.33.30.). (seulement le mercredi à 14b.).

44 N° 11124
Ecb. jx. sur 6128. Poss. Panza, AMC, Sim City.). Env. liste à Yoan Redmann. 26 R. de l'Eglise Dimecbaux. 59740 Solre-le-Chateau. Tel.: (16).27.61.73.75. (à partir de 18b.).

57 N° 10994
Cb. contact sur CPC DK. Poss. (Shadow of the Beast, R.Dangerous 2, Def. of the Crown + utils.). Tel.: (16).87.04.59.85. (de 18b à 20b.).

59 N° 10902
6128 cb. contacts sérieux pur écb. de démos. Ecrire à Mickaël Bailleux. 1 Rés. Pommeraie. 59530 Le Quesnoy.

71 N° 11093
Ecb. patchs, listings, pokes sur CPC 6128 pour jx. anciens et récents. (écb. par corresp.). Ecrire à Karine Dubois. Lot. les Vaudoins. Germolles. 71640 Givry.

80 N° 11013
Recb. Programmeurs et Graphistes sur CPC. (Pour créer jx. sur rég. Amiens). Ecrire à Arnaud Campanella. La Hotoie Tivoli. Bt.C3. 80000 Amiens.

91 N° 10979
Poss. (orig.): (Op. Thunder, Skweek, Chicago 90, Batman 3, Ghouls'n'Ghost, Untouchable. Contre 7 DK (vierges). Ecrire à Guillaume Letinois. 20 Les Hauts de Bruyères. 91680 Bruyères-Le-Chatel.

94 N° 10862
Cb. contact pour écb. de jx. sur Amiga, env. liste à Michel Pinot. 6 All. le Plaisir. 94460 Valenton. (Rép. ass.).

VENTE

13 N° 11046
Vds. jx. 6128 News. (Turrican, F.Worlds, etc.). (à bas prix). Contacter Christophe. Tel.: (16).42.74.13.55. (mercredi si possi.).

13 N° 11094
Vds. jx. 6128 News + (Turrican, S.Warrior, Panza, B.Tiger, (à petit prix). Contacter Joseph. Tel.: (16).42.74.13.55.

14 N° 11129
Vds. pour CPC 6128 jx. (orig.) + nbrx. compils., vds. pour Megadrive Japonaise 2ème joyst. + vds. ou écb. (Altered Beast.). Tel.: (16).31.69.00.86. (HB.).

16 N° 10773
Vds. CPC 464 + écran mono. + bureau + interpbace: Hacker + nbrx. jx. + revues. (en parfait état). Prix : 1800 frs. (le tout). Contacter Sébastien. Tel.: (16).45.78.23.16. (apr. 18b.).

16 N° 11079
Vds. CPC 6128 mono. + nbrx. jx. + rev. + pistolet + lect. de K7 + 2 joyst. avec dbleur. copieur + utils. man. d'utilisation. Tel.: (16).45.67.75.21. (apr. 18b.).

19 N° 10848
Vds. GX4000 + jx.: (Batman, Burnin'Rubber). (ach. en déc./90.). Prix : 800 frs. Contacter Jérôme. Tel.: (16).55.26.93.46. (apr. 18b.).

22 N° 10970
Vds. CPC 6128 (t.b.e.) + mon. coul. + joyst. + (orig.) + bte. de rangt. Prix : 2800 frs. Vds. cart pour GX4000: Klax, CC2: 200 f. (pièce). Ecrire à Stéphane Campan. 10 R. de l'Yser. 22000 St. Brieuc.

25 N° 11112
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + joyst. + rev. + guide utils. (le tout en b.e.). + cable tvcbargt. Prix : 2300 frs. Tel.: (16).81.94.33.21.

29 N° 10948
Vds. CPC 6128 coul. (excll. état, peu servi). + jx. + manuels + 2 joyst. + nbrses. rev. Prix : 3500 frs. (val.: 5700 frs.). Tel.: (16).98.86.00.42.

34 N° 11107
Vds. CPC 464 mono. + jx. + adapt. peritel MP2 + rev. + nbrx. listings. Prix : 1000 frs. Tel.: (16).67.23.70.41. (à 19b.).

35 N° 11126
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + man. + 2 man. Prix : 2200 frs. Contacter Thomas. Tel.: (16).99.68.79.97.

37 N° 10764
Vds. CPC 6128 + mon. + 2 joyst. + jx.: (Sbinobi, D.Dragon, N.Warriors.). (t.b.e.). Prix : 2500 frs. (à déb.). Contacter David. Tel.: (16).45.67.53.91. (le w.e.).

37 N° 11017
Vds. CPC 6128 coul. Prix : 1500 frs. + 464 coul.: 1000 frs. + Tuner: 500 frs. + DD1: 500 frs. Contacter Grégory. Tel.: (16).47.65.01.61.

38 N° 11123
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. + man. Prix : 1000 frs. (le tout). Contacter Souad. Tel.: (16).74.29.73.54.

44 N° 11056
Vds. nbrx. jx. et compils. pour CPC 6128. (disqs. orig.: 100 f. (pièce). Ecrire ou tel. à Xavier Houdan. 9 R. des Colombes. 44240 Chapelle S/Erdre. Tel.: (16).40.93.52.59.

55 N° 10998
CPC 6128 coul. (année 1990). + nbrx. jx. + Kit Amcharge + cable magnéto. + rev. Prix : 2600 frs. Contacter François. Tel.: (16).29.87.67.40.

59 N° 11009
Vds. CPC 464 coul. + mono. + adapt. TV. + liv. + progs. Prix : 1500 frs. Ecrire ou tel. à Fabrice Sobczak. 19 R. Gambetta. 59188 St. Aubert. Tel.: (16).27.37.25.06.

59 N° 11073
Vds. K7 Amstrad (orig.). (petit prix). Env. enveloppe timbrée pour liste à Michel Mantel. 1/42 Groupe Renovation. 59160 Lomme.

60 N° 10780
Vds. CPC 464 (bon état). + mon. mono. + adapt. mono. coul. + nbrx. jx. Prix : 1300 frs. (le tout). (val.: 3600 frs.). (à déb.). Tel.: (16).44.55.90.62. (apr. 16b30.).

60 N° 10882
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + joyst. + nbrses. rev. + man. (le tout en t.b.e.). Prix : 2500 frs. Tel.: (16).44.26.50.85.

62 N° 11040
Vds. CPC 464 coul. + man. + nbrx. jx. (orig.). + 1 liv. de jx. Prix : 2200 frs. (le tout). (val.: 6000 frs.). Tel.: (16).21.35.12.35.

62 N° 11064
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + rev. Prix : 2000 frs. Vds. impri. (Star LC2410. (t.b.e.). Prix : 2000 frs. Contacter Yannick. Tel.: (16).21.75.39.28. (le week-end.).

67 N° 10905
Vds. pour CPC (Batman the Movie, Strider, Sb.Warrior, Permis de Tuer, en K7&DK, Century, Wizard en DK. (t.b.e.). Contacter Alain. Tel.: (16).88.91.60.58.

68 N° 10787
Vds. CPC 6128 + mon. coul. (neuf, ss/garant.). + nbrx. jx. + joyst. + cordon de téléchgt. Prix : 2900 frs. (le tout). Contacter Sébastien. Tel.: (16).89.81.24.45.

69 N° 11063
CPC 6128 + nbrx. jx. + joyst. + man. + rev. + D7 (vierges). + cable téléchgt. + D7 Amcharge, mon. coul. Prix : 2200 frs. Contacter Maxime Puech. 222 R. de Crequi. 69003 Lyon. Tel.: (16).78.60.75.05.

70 N° 11110
Vds. jx. pour 6128. Ecrire à Emmanuelle Carteron. Montdaré. 70210 Vauvillers.

73 N° 10769
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx + rangt. + manuel, (état neuf. 1 an.). Prix : 3300 frs. (à déb.). Contacter Sébastien. Tel.: (16).79.54.52.41.

75 N° 10834
Vds. CPC 464 coul. + DD1 + 2 joyst. + dbleur. + carte FO/DOS + housses + téléchgt. + écran antire + jx. (orig.) + man., notices. Prix : 3000 frs. Contacter Laurent. Tel.: 42.52.45.47.

75 N° 10886
Vds. CPC 6128 coul. (avec ou séparément), matériel (magnéto., 1 man. disqs. etc..). + jx.: (Sbinobi, P-47, W.Boy 2,). (Prix à déb.). Contacter Frédéric. Tel.: 45.57.93.85. (apr. 19b.).

75 N° 10918
Vds. CPC 6128 coul. + jx., utils., rev. + 1 joyst. + housse + DK + impri. + btier. + acces. de nett. Prix : 4000 frs. (sans impri.: 3000 frs.). Contacter Julien. Tel.: 42.26.41.42.

75 N° 10956
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + Tunner TV. + rev. + manuel + joyst. Prix : 3500 frs. Contacter Franck. Tel.: 43.55.25.94.

75 N° 11065
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + DK (orig.). + joyst. Prix : 2500 frs. (à déb.). (val.: ~ 6000 frs.). Contacter Alain. Tel.: 43.45.47.02.

75 N° 11137
Vds. CPC 6128 + mono. + nbrx. jx. + joyst. + rev. + man. basic + discolo. Prix : 2000 frs. Contacter Thomas. Tel.: 46.22.29.50.

75 N° 11145
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + utils. + joyst. + rev. (le tout en b.e.). (tête lect. changée). Prix : 2600 frs. Contacter Rodolphe. Tel.: 43.40.03.44. ou le 43.44.33.16. (apr. 18b.).

76 N° 10909
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. ou DK. + joyst. + souris + log. de compta. + TTX. + log. de DAO + disco. 5.1. Prix : 4850 frs. (val.: 8500 frs. (t.b.e.). Tel.: 36.83.12.32.

76 N° 11127
Vds. CPC 464 mono. avec nbrx. jx. + éduct. Prix : 1500 frs. Tel.: (16).35.03.70.00.

77 N° 10990
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + 1 manette. Prix : 2000 frs. Tel.: 64.07.91.97.

78 N° 10763
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + nbrx. jx. (orig.). + livre + 3 joyst. + prise dbleur. (ss/emball.). + bte. de rangt. Prix : 3000 frs. Tel.: 39.76.55.39. (apr. 18b.).

78 N° 10934
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (Panza, Tortues Ninja..). + crayon opt. + Kit de tél., + man. + Dbase II + TTX. Prix : 3300 frs. (à déb.). Tel.: 34.77.43.16. (apr. 17b30.).

78 N° 11048
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + joyst. + man. Prix : 2500 frs. Tel.: 34.85.24.50. (apr. 18b.).

78 N° 11074
Vds. Amstrad 6128 coul. + rev. + bte. + 2 man. + 2 jx. (orig.). Prix : 1900 frs. (t.b.e.). Contacter Stanislas. Tel.: 39.50.92.43.

78 N° 11098
Vds. pour CPC 464 lect. DK DD1 (tbe) + 1 jx.: 1100 frs. + mon. coul. CTM 644 Amstrad (tbe). Prix : 1300 frs. (à déb.). Contacter Laurent. Tel.: 39.46.06.63. (apr. 18b.).

78 N° 11106
Vds. jx. (orig.) sur 6128 DK.: (Tusker, Black Tiger, N.Warriors.: 100 frs.). Contacter Vincent. Tel.: 39.68.61.99.

78 N° 11139
Vds. Console Gameboy + cable vidéo link + écouteur stéréo + adapt. lect. + 3 jx. (le tout en b.e.). Prix : 750 frs. (à déb.). Tel.: 30.56.17.86. (apr. 18b.).

79 N° 10936
Vds. CPC 464 coul. + lect. D7 + crayon opt. + int. mirage imager + rev. + nbrx. jx. Prix : 3000 frs. Contacter Jérémy. Tel.: (16).49.35.93.50.

86 N° 11052
Vds. CPC 6128 coul. + 2 cartcb. + nbrx. jx. + mag. + multiface 2. Tel.: (16).90.35.15.83. ou 75.53.50.32.

91 N° 10757
Vds. CPC 6128 moni. coul. + DK de jx. (orig.). + joyst. (t.b.e.). (prix à déb.). Contacter Frédéric. Tel.: 69.34.07.03. (apr. 18b.).

91 N° 10837
Vds. CPC 6128 coul. + jx. (orig.) + joyst., housses, utils., livres. Prix : 2800 frs. (à déb.). + K7 pour CPC 464 (orig.). Contacter Frédéric. Tel.: 69.34.07.03.

91 N° 10916
Vds. CPC 464 K7 + nbrx. jx. + 1 man. + TV. coul. + copieurs. (état neuf). Prix : 3000 frs. Contacter Olivier. Tel.: 69.06.84.81.

91 N° 11038
Vds. CPC 6128 + de nbrx. jx. + man. et astuces. Prix : 1000 frs. Contacter Cédric. Tel.: 69.83.91.19.

92 N° 10890
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. Prix : 1700 frs. (à déb.). Contacter Alexis. Tel.: 47.22.85.08.

92 N° 10978
Vds. CPC 464 coul. + rev. + 2 joyst. + nbrx. jx.: (Bomber, Italia 90, Justiciers 2.). Prix : 2500 frs. (t.b.e.). Contacter Michel. Tel.: 46.55.90.23. (apr. 18b.).

92 N° 11034
Vds. CPC 464 K7 mon. mono. + rev. + joyst. + nbrx. jx. + man. + K7 (vierges). Prix : 1500 frs. (à déb.). Tel.: 47.49.47.62. (apr. 18b.).

92 N° 11041
Vds. CPC 6128. Prix : 2700 frs. avec mon. coul. protection écran + nbrx. jx. + bte. de rangt. Contacter Thierry. Tel.: 46.03.60.37.

92 N° 11100
Vds. jx. (orig.) (petit prix). + vds. pistolet (neuf, jamais servi (val.: 395 f. Vendu : 295 frs. ave jx.). Contacter Aurélien. Tel.: 47.84.47.60.

93 N° 10753
Vds. CPC 6128 coul. (état neuf) + joyst. + jx. (orig.). + disq. (vierges) + Tunner TV. + manuel. Prix : 3000 frs. Tel.: 43.52.73.82.

93 N° 10765
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joyst. + nbrses. revues + nbrx. D7 + magneto. + cordons divers. (magneto., joyst., rallonges.). Prix : 3000 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 42.43.37.06. (apr. 18h.).

93 N° 11111
Vds. CPC 464 + mon. coul. + liv. + nbrx. jx. (orig.). Prix : 1300 frs. Contacter Yannick. Tel.: 48.61.03.17. (apr. 16h30.).

94 N° 10822
Vds. 6128 coul. + jx. + copieur 5.1. + TTX. Prix : 2200 frs. Contacter Stéphane. Tel.: 49.30.46.98.

94 N° 10879
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. + 2 joyst. Prix entre 1100 et 1200 frs. Tel.: 43.39.50.46. ou 60.04.63.45.

94 N° 11083
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV + radio reveil + meuble + crayon opt. + nbrx. jx. Prix : 3500 frs. Contacter Olivier. Tel.: 47.06.41.60.

94 N° 11109
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx. (ss./garant.). Prix : 2500 frs. Contacter Bernard. Tel.: 46.78.76.13.

94 N° 11134
Vds. CPC 6128 coul. (tbe). + nbrx. jx. + man. + joyst. + TTX. + discolo. 5.1 + rev. + bte. de rangt. Prix : 3500 frs. (val.: 6000 frs.). (à déb.). Tel.: 48.53.32.47. (à 18h.).

ATARI

ACHAT

40 N° 11029
Acht. jx. (orig.). sur ST. (Safari Gun, North and South.). Contacter Dang Philippe. Tel.: (16).58.78.10.06. (HB.).

59 N° 11047
Acht. sur Atari STF. (TV Sport Basketball, Player Manager 2 etc..). Ecrire à Fabrice Ciemnieuski. 98Bis R. de Famars. 59300 Valenciennes.

92 N° 11117
Acht. Atari 1040 STF avec écran mono. ou coul. (tbe). Tel.: 42.70.05.89.

CONTACT

10 N° 11085
Ch. contacts sur 520 STF. (jx., utils.), pour éch. Ecrire à Stéphane Rogouski. 4 Rte. de Mery. Culoison. 10150 Ste.Maure.

18 N° 10790
Ch. contacts ST. Env. vos écrans. (Nous faisons des compils. d'écran.). Ecrire à Arakis. Bruyere des Badauds. 1428 Lillois. (Belgique).

19 N° 10849
Ech. news sur Atari 520 STF, contre lect. ext. 3/2. Contacter Nicolas. Tel.: (16).55.96.40.34.

28 N° 10951
Ech. (orig.) sur STE. (pas sérieux s'abst.). Contacter Daniel. Tel.: (16).95.46.15.56.

30 N° 10772
Manuels de logs. en Anglais ou Espagnol. Propose traductions intégrales. Délais rapides. Pour tous renseignements écrire à Frédéric Martinez. 554 Rte. de Générac. 30900 Nimes.

31 N° 10793
Ch. Graphistes, (habitant Toulouse), afin de créer un jx sur ST. Si intérr. env. 1 DK avec qqs. unes de vos oeuvres ainsi qu'une fiche sur vous (coordonnées). Si négative retour de la DK est ass. Ecrire à J.Michel Vic. 27 R. Peyrousset. 31400 Toulouse.

31 N° 11070
Ech. jx. News sur ST. (Speedball, Exterminator etc..). Env. liste rép. ass. à Jérôme Esquie. Les Luquets. Buzet S/Tarn. 31660 Bessières.

33 N° 11069
Ch. contact sur Lynx. Env. liste à Nicolas Royer. Parc des Eyquems. 8 Imp. du Jura. 33700 Merignac.

44 N° 10964
Ch. contact sérieux et rapide pour éch. News sur ST. Contacter Méri. Tel.: (16).40.40.53.11.

45 N° 10853
Ch. contacts sur ST. Poss. nbrx. news, env. liste à Loïc Bordiec. 218 R. des Colvert. 45160 Olivet. Tel.: (16).38.66.34.10. (le w.e.).

56 N° 10920
Ch. contact sympa., sérieux et rapide. Poss. news (Narc, Captive.). Ecrire à Damien Alline. 126 Av. Gal. de Gaulle. 56400 Auray.

57 N° 11022
Ech. (F19 Stealth, contre Foft, Starflight ou Bomber, sur rég. de Metz.). Contacter Jean-François. Tel.: (16).87.30.28.70. (apr. 19h.).

59 N° 10872
Ech. news sur ST. (poss.: Gremlins 2, Pang, Lotus, Ranx.). Ecrire et env. liste à Stéphane Maruca. 400 R. du Quesnoy. 59120 Quieurechain.

59 N° 10929
Ech. news sur 520 STF. Ch. jx. d'aventure, demos, utils. Ecrire à Jean-Paul Paulo. 84 R. Jacquard. 59260 Hellemmes. Tel.: (16).20.04.27.57.

59 N° 11125
Ch. contacts sur ST. Poss. nbrx. jx. Ecrire à Stephan Bertoux. 57 R. du Hameau de la Planque. 59710 Ennevelin.

62 N° 11076
Ech. nbrx. logs., news et oldies. Poss. nbrx. jx. Ecrire à Arnaud Wissart. 5 R. Wattine Bossut. 62770 Auchy les Hesdin.

64 N° 11116
Ch. Editeur de secteur et utils. sur ST. Tel.: (16).59.63.89.04.

67 N° 10896
Ch. jx. (aventures), (même très vieux), pour Atari STE., vds. ou éch. contre Gameboy + jx. Megadrive. Tel.: (16).88.29.64.97.

75 N° 10799
Ch. contacts pour éch. nbrx. jx. sur STE. Serais interressé par une Megadrive, Nec, Gameboy contre de nbrx. jx. sur STE. Contacter Bruno. Tel.: 43.37.58.48.

75 N° 10899
Ech., vds. news (à bas prix), pour STE. (poss.: Narc, Gazza 2, Death Trap, T.Recall). Demander liste à Eric Le Coent. 7 R. de la Mare. 75020 Paris.

76 N° 10814
Ch. contact, poss. news, pour éch., poss. (Elvira, Narco...). Ecrire à Sébastien Durand. Lot. Beau-Soleil Ganzeville. 76400 Fecamp.

77 N° 10809
STE. ch. corresp. pour éch., vente, env. liste à Bruno Lantoine. 52 Hameau de Grand Marche. 77150 Rebais.

80 N° 10983
Rech. Club ST. (uniqt. sur Amiens). Poss. News. Ecrire à Julien Mayan. 17 Av. du Petit Fort. 80136 Rivery. (ne pas tel. SVP.).

86 N° 10873
ST. ch. contact sérieux et durable, pour éch. news, utils. Ecrire à Franck Blin. St.Léger de Montbrillais. 86120 Les 3 Moutiers.

92 N° 10813
STE. Ch. contact sympas. pour éch. jx., news, utils. Ecrire aux Ataristes de la France. 10 R. des Côtes d'Auty. 92700 Colombes.

93 N° 10995
Ech. News, utils., demo sur Atari 520 STE. Poss.: (Speedball 2, Pang.). Ecrire à Franck Lubat. 127 R. Jean Jaurès. 93000 Bobigny. et/ou Tel.: 48.30.47.35.

VENTE

01 N° 10831
Vds. (orig.) ST. (Kick Off, Op. Stealth, Mortivil Manoir etc...). Prix : 1200 frs. Ch. contact pour éch. Contacter Olivier. Tel.: (16).78.55.17.33.

06 N° 10782
Vds. Atari 1040 STE + moni. Philips + nbrx. jx.: (Bat, Op.Stealth, M.Island). (t.b.e.). + cable péritel + DK (ss/garant.). Prix : 5000 frs. (val.: 10800 frs.). Tel.: (16).93.41.75.81. (apr. 19h.).

06 N° 10858
Vds. Atari 520 STF + nbrx. jx. + utils. joyst. avec rallonge + tapis + souris + peritel + bte. rangt. + man. + Freeboot. Prix : 2400 frs. Tel.: (16).93.73.94.71.

10 N° 10938
Vds. Genlock, Codeur, Incrustateur GST30P pour tout Atari ST. Prix : 18000 FB. Ecrire à Persoons Werner. 14 R. Cordialité. 1080 Anderlecht. (Belgique).

17 N° 10779
Vds. News STE.: (Prince of Persia, Powermonger (notice). Prix : 150 f. l'un ou 250 f. (les 2). Contacter Sacha. Tel.: (16).46.47.48.65. (apr. 18h.).

22 N° 10999
Vds. (orig.).: (Batman, Night Hunter, Chaos Strike Back, Gunship, R-Type.: 100 frs. (pièce). + (Cadaver, Voyager DT.: 150 frs. (pièce). bcp. d'autres. Tel.: (16).96.42.60.90.

24 N° 10914
Vds. Atari 520 STF/DF. + nbrx. orig. + disqs. divers. + 2 man. + souris. (t.b.e.). Prix : 2990 frs. Contacter Grégory. Tel.: (16).53.57.50.59.

27 N° 10996
Vds. 1040 ST/DF + nbrx. jx.: nbrx. DK: Pang, Speedball 2, etc.). + bte. de rangt. + mon. coul. + joyst. Prix : 5200 frs. (val.: 7800 frs.). Contacter Bastien. Tel.: (16).35.23.13.68.

33 N° 10786
Vds. ou éch. jx. sur ST. Poss.: (Flood, Xenon 2, Panza, Populous, F29, Maupiti, etc...). Contacter Yannick. Tel.: (16).56.63.31.23. (apr. 18h.).

33 N° 10966
Vds. (orig.) PC: (Budokan, Xenon 2, Kings'Quest IV, Stunt Car, War in Middle Earth, Legacy.: 150 frs.). Ch. contact sérieux. Demander Guillaume. Tel.: (16).56.07.66.77. (apr. 18h.).

34 N° 10943
Vds. pour Atari ST.: (Pang, Les Voyageurs du Temps, Jumping Jack Son, etc...)., vds. Freeboot. (vente séparée). (prix à déb.). Contacter Gilles. Tel.: (16).67.95.04.20. (HR.).

34 N° 11008
Vds. Atari 520 STE avec prise peritel + nbrx. jx. + joyst. + multiface + souris + doc. (état neuf). Prix : 2000 frs. Contacter Fabien. Tel.: (16).67.21.63.11. (à partir de 20h.).

38 N° 10897
Vds. cartch. Atari 2600. (poss. Alpha Beam, Phoenix, Galaxian, etc..). Tel.: (16).74.85.72.96.

45 N° 10829
Vds. pour ST/STE. (Rainbow Island, Flood, Stos, les Aventuriers). (petit prix). Contacter Thibaud. Tel.: (16).38.44.45.83.

60 N° 10960
Vds. pour Atari STE. (Shadow Warriors: 100 f., X-Out: 100 f., Corporation: 120 f., F16 Combat Pilot: 110 f., Fighter Bomber: 150 f.). Contacter Jean-Christophe. Tel.: (16).44.21.27.41.

62 N° 10921
Vds. ou éch. jx. (Drakkhen contre Bat.). Prix : 200 frs. + (Basic, Paint, Maestro, Sprite 600. Prix : 450 frs. (le tout). Henri Decloitre. Ouve-Wirquin. 62380.

63 N° 10987
Vds. (orig.) pour STF. (Eagle's Rider, Extase, Op.Jupiter, Where Time Stood Still, Winter, Olympiad 88, etc.). Prix : 100 frs. (pièce). Contacter Patrice. Tel.: (16).73.51.45.32.

69 N° 11043
Vds. nbrx. jx. (à bas prix). Contacter Sébastien. Tel.: (16).72.02.07.10. (à 17h30.).

69 N° 11055
Vds. 1040 STF. (ss/garant. juin/91). + nbrx. jx. + cables + souris. Prix : 2400 frs. (à déb.). Contacter Patrice. Tel.: (16).78.25.53.05.

71 N° 11021
Vds. Atari 1040 STF + mon. coul. + DK + souris (t.b.e.). + Megadrive (jan./91. jamais servi). + Gameboy (dec./90.). (t.b.e.). Tel.: (16).85.54.13.21.

74 N° 11023
Vds. jx. sur STF/E. (B.Bobble: 100 f., Falcon, Kripton, EGG: 250 f., Pinball Magic: 160 f., Captive: 190 f., (1 mois). Galaxy Force: 150 f., Strider, Indy: 100 f., Op.Thunderblade: 160 f.). Tel.: (16).50.23.68.19.

75 N° 10818
Vds. jx. + doc. (Infestation, Advanced Stroyer, Simulator...). + jx., doc. (Xenon, Skrull, Thunderblade...). Contacter Mr. Fort. Tel.: 42.27.94.50.

75 N° 10843
Vds. Atari 520 STF double face + souris + 1 joyst. + rallonge joyst. (2). + nbrx. jx. Prix : 2600 frs. (le tout). Ou éch. contre CD ROM NEC ou Amiga 500. Contacter Frédéric. Tel.: 43.31.76.92.

75 N° 10856
Vds. 1040 STF (complet) + Freeboot + nbrx. jx. et utils. (Captive, Prince of Persia, Lotus Challenge, etc..). Prix : 3500 frs. 49.85.13.41.

75 N° 11035
Vds. (Road Blaster sur Console Lynx (01/91.). (t.b.e., peu servi). (val.: 275 frs.). Vendu : 150 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 45.67.93.71. (pas avant 16h.).

75 N° 11081
Vds. Atari 520 STF + mon. + Citizen 120D + nbrx. jx. + souris (Space Ace, Op.Stealt.). Prix : 5500 frs. Contacter Olivier. Tel.: 43.61.19.65.

76 N° 10908
Vds. 520 STF + lect. ext. + Freeboot + nbrx. softs + joyst. + Spack + divers. Prix : 4500 frs. ST Replay 4 à 400 frs. Contacter Christophe. Tel.: (16).35.83.81.95. Contacter Christophe.

76 N° 11018
Vds. jx. sur ST.: (Xenon 2, Castle Warriors.). Contacter Caroline. Tel.: (16).35.23.45.55. (apr. 18h.).

76 N° 11031
Vds. demo, musique, utils., jx. sur ST. (env. rapide des listes contre un timbre). A Besnard Christophe. 37 R. Charles Marin. 76600 Le Havre.

77 N° 10785
Vds. 1040 STF + mon. coul. Philips + 3 joyst. dont: la Cobra + nbrx. DK + malette GFA Basic. Prix : 3000/3500 frs. (à déb.). Contacter Olivier. Tel.: 60.06.05.52.

84 N° 11138
Vds. ou éch. jx. sur ST. (à bon prix). + nbrx. jx. Tel.: (16).90.60.00.79. (de 18h. à 20h.).

92 N° 10795
Vds. jx. (orig.) sur ST.: (Pang, Robocop 2, N.Turtles, F29, Chase HQ, etc...).: 100 f. (l'unité). Contacter Reza Ackbaraly. 116 R. Salvador Allende. 92000 Nanterre.

92 N° 10828
Vds. 520 STE + nbrx. orig. + DK + man. + souris + tapis + rallonges de joyst. Prix : 2100 frs. Contacter Benjamin. Tel.: 43.33.17.30.

92 N° 10973
Vds. Atari 520 STF/DF + DK + cordon peritel. Prix : 1500 frs. (val.: 3400 frs.). Contacter Ludo. Tel.: 47.49.66.11.

93 N° 10824
Vds. lect. 3"5 Cumana. (jamais servi). Prix : 400 frs. (val.: 800 frs.). Ecrire ou tel. à Olivier Brenier. 10 R. Berthelot. 93220 Gagny. Tel.: 43.09.27.48. (entre 17h. et 19h15.).

93 N° 10852
Vds. news St (bas prix). Vds. Super Hard cop. pour Atari et Amiga. Prix : 280 frs. Ecrire à Fabrice Bajolais. 25 Av. des Chevrevilles. 93220 Gagny.

93 N° 11058
Vds. nbrx. jx. (entre 120 et 160 frs.). Contacter Grégory. Tel.: 48.43.54.70.

94 N° 10760
Vds. sur ST. (orig.): (Batman, Loom..). (entre 100 et 200 frs.), ou éch. contre jx. Gameboy Nes ou encore ext. mémoire. Contacter Holyday. Tel.: 45.95.08.63. (apr. 17h.).

94 N° 10816
Atari 520 STF + ext. + mon. coul. + mon. N/B + Drive ext. Atari + impri. Star + joyst. + nbrx. jx., utils., livres. Prix : 5500 frs. (ou séparément). Tel.: 46.70.22.06.

94 N° 10821
Vds. Atari 1040 STF + souris + péritel + très nbrx. jx. + utils. + rev. (bon état). Prix : 3000 frs. (val.: 5800 frs.). Contacter David. Tel.: 48.80.22.17. Ou écrire à David Larivière. 3 R. Pierre Curie. 94 Champigny.

94 N° 10974
Vds. 1040 STE + souris + joyst. + jx. + utils. Prix : 3500 frs. avec mon. SC1425: 5500 frs. (t.b.e.). Contacter Georges. Tel.: 43.76.09.46.

94 N° 11003
Vds. Atari 1040 ST + mon. coul. + lect. 5"1/4 + (orig.). Prix : 5000 frs. (le tout). Tel.: 46.87.23.15. (apr. 21h30.). Demander Patrick. (laisser mess. si abst.).

94 N° 11067
Vds. (orig.) sur ST. (Loom, Mean Streets.). Vds. Cartches sur Nes.: (Megaman, Metal Gear).: 190 frs. (l'un). et sur Gameboy: (Spiderman: 150 frs.). Contacter Holiday. Tel.: 45.95.08.63.

94 N° 11118
Vds. nbrx. jx. pour STF (orig.). Prix : 800 frs. Tel.: 46.70.59.70.

94 N° 11147
Vds. Atari 520 STE + nbrx. jx.: (Panza, Speedball 2, X-Out, Ivanohe.). + souris + mag. + utils. (le tout en b.e.). Prix : 2200 frs. (à déb.). Tel.: 48.86.27.80.

94 N° 11149
Vds. 1040 STF + joyst. + souris + prise peritel + nbrx. log.: (Op.Stealth, F29, Rick 2.). (ss/garant., et excell. état.). Prix : 2990 frs. Tel.: 48.86.68.90.

95 N° 10991
Vds. (orig.) sur ST.: (Th.Blade, Starray, Voyage Centre Terre, Troubadours, D.Dragon: 100 frs. (pièce). Contacter Nicolas. Tel.: 34.64.84.06.

95 N° 11007
Vds. Atari 520 ST + écran mono. SM124 + jx. + utils. + souris + nbrx. magazines + man. d'utils. (t.b.e.). Prix : 2900 frs. Tel.: 34.14.72.74. Dem. Réda.

95 N° 11062
Vds. Atari 520 STE + souris + man. + prise peritel + utils. + (TTX., dessin, GFA etc..). + jx. + 1 joyst. + rev. + Atari dossier STE. Prix : 2900 frs. Tel.: 30.73.05.34.

NEC

ACHAT

63 N° 10947
Acht. Y'S en CDROM Nec: 250 frs. + Fighting Street en CDROM: 250 frs. Contacter Guillaume. Tel.: (16).73.24.47.41. (apr. 18h.).

91 N° 10937
Ach. jx. sur Supergraphx: 250 frs. (l'unité). Ach. correcteur + (Cyber Combat Force, Klax.). Contacter Thibaut. Tel.: 64.56.22.08. (avant 18h.).

93 N° 11044
Acht. jx. sur Nec (à bas prix). + matos. sur Nec, joyst. et Quintupleur, ch., acht., CDROM (à bas prix). avec jx. CD. Contacter Guy. Tel.: 43.63.24.33.

93 N° 11084
Acht. CDROM System Card sur Nec. (à prix raisonnable). Contacter Christophe. Tel.: 43.51.20.51.

CONTACT

02 N° 10952
Power of Play Club PC Engine, Megadrive, portables: vte., acht. occas. jx. et consoles etc... Contacter Jean-Philippe. Tel.: (16).23.08.95.04.

13 N° 10789
Ech. Amiga 500 + écran coul. + nbrx. jx. contre Supergraphx + jx. + 2 man. + écran (si possi.). Ecrire à André Dewilde. Bt.A5 La Mariellie. 13130 Berre l'Etang.

37 N° 10801
Ch. contact pour PC Engine sur rég. Tours. (37). + éch. ou vds. jx. Nec: 200 frs. (Die Hard, Batman,..). Contacter Philippe. Tel.: (16).47.64.00.66. (apr. 18h.).

VENTE

06 N° 10965
Vds. Supergraphx + jx. + doubleur + 2 joyst. Prix : 2200 frs. (à déb.). Ch. Super Famicon, vds. Neo Geo + mem. card + joyst. (version puce Anglais + carte de réduct. sur loc. jos. Tel.: (16).93.97.44.93.

22 N° 10807
Vds. PC Nec Coregrafx. (ss/garant.). Prix : 1500 frs. + jx. (Ninja Warriors). Prix : 1500 frs. (val.: 2500 frs.). Contacter Jérôme. Tel.: (16).96.47.18.32.

22 N° 10901
Vds. Console Nec PC Engine + jx.: (Super Star Soldier, Yaksa, New Zealand Story, etc..). (parfait état). Prix : 2600 frs. Contacter Nicolas ou Jean-François. Tel.: (16).96.01.72.28.

29 N° 10840
Vds. jx. Nec (Super Volley Ball contre jx. Sega 16bits.). Contacter Yann Porhel. 2 R. Joffre. 29400 Landivisiau. Tel.: (16).98.68.31.33.

NOUVEAU - P.A. GRATUITES

Les P.A. sont gratuites jusqu'au 31 Mars 1991. Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires. (joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

☐☐ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT
STANDARD : ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD ☐ ATARI ☐ AUTRES ☐ NEC ☐ NINTENDO ☐ SEGA 15

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

31 N° 10851
Vds. Nec Supergrafx + jx.: (Ghoul's and Ghosts, Devil Crash, N.Spirit, etc...). Prix : 2800 frs. Tel.: (16).61.62.02.54.

37 N° 10874
Vds. Nec Pc Engine + jx. + joyst. + peritel. Prix : 1900 frs. (val.: 3000 frs.). Contacter Stéphane Barbont. 24 R. St.Etienne. 37300 Joue-Les-Tours. Tel.: (16).47.27.67.11.

38 N° 10777
Vds. Nec Coregraphx + PC Kid et Formation Soccer + 1 man. (état neuf). Prix : 900 frs. (le tout). Tel.: (16).76.72.54.96.

40 N° 11128
Vds. Nec Pc Engine + 3 jx. Prix : 1400 frs. Contacter Pierre. Tel.: (16).99.45.42.40.

62 N° 10778
Vds. Supergraphx : 1800 frs. + 1 jx. CDROM2: 250 f. + 1 jx. Adapt. CD/Sgfx: 300 f. (le tout). 4500 frs. jx.: 280 f.: (N.Spirit, Devil Crasm, Ghoul'n'Ghost, etc...). Contacter Clément. Tel.: (16).78.04.32.64.

75 N° 10883
Vds. Coregrafx + jx. + 2 joyst. (état neuf). Prix : 1400 frs. Vds. Neo Geo + 1 joyst. + Magi Lord + Fact. (à déb.). Vds., éch., acht. jx. Famicom et Sega 16bits. Contacter Adel. Tel.: 42.52.44.96.

75 N° 10961
Vds. Supergraphx + jx. + 1 man. avec Rapide Fire + correcteur de coul. Prix : 2500 frs. (val.: 6990 frs.). Contacter Philippe. Tel.: 43.42.01.95.

75 N° 10997
Vds. Console Nec + nbrx. jx.: (R-Type, Bloody Wolf, F.Soccer, etc.). Prix : 1500 frs. Contacter Jade. Tel.: 48.56.00.06.

75 N° 11037
Vds. Nec Supergraphx (garant. 1/an.) + 1 Joypad + nbrx. jx. Prix : 2400 frs. Tel.: 42.82.01.34.

77 N° 11051
Vds. jx.: (Japan Warrior, China Warrior, King of Casino.). Prix : 500 frs. (les 3) ou 250 frs. (l'un). Contacter Christophe. Tel.: 60.02.26.91.

93 N° 10935
Vds. Supergraphx + 2 man. + jx. Prix : 3500 frs. Contacter Eric. Tel.: 48.55.82.39. (apr. 18h.).

93 N° 11006
Vds. Nec 2 (t.b.e.). + jx. Coregraphx. (Jackie Chan, Formation Soccer, V.Ball). + joyst. Prix : 3000 frs. Portfolio: 1400 frs. Contacter Sylvain (apr. 17h30.). Tel.: 48.02.08.98.

93 N° 11039
Vds. Supergraphx (t.b.e.). (ss/garant.). + nbrx. jx. + notices en Français. Prix : 3000 frs. (val.: 4800 frs.). Tel.: 48.21.26.19.

93 N° 11122
Vds. CDROM + Nec Pc Engine + jx. CD. Prix : 6000 frs. Cédé à : 3500 frs. Ou éch. contre Neo Geo + (1 jx. si possi.). Contacter Gérard. Tel.: 48.57.62.71.

94 N° 11082
Vds. jx. Nec de (200 à 280 frs.). + jx., + Neo Geo + 2 joyst. Prix : 2700 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 43.28.32.92. (apr. 20h.).

NINTENDO

ACHAT

66 N° 11114
Ch. contact sur Famicon. Ch. jx. entre 300 et 350 frs. Contacter Fabien. Tel.: (16).68.67.24.78.

94 N° 10867
Ach. jx.: (Life Force: 150 f. + Megaman 2: 250 f. avec petit livret + boite. Contacter Ivan. Tel.: 42.83.03.25.

94 N° 10892
Acht. Gameboy. (environ: 300 frs.). + jx.: 100 frs. Contacter Jean-Pierre. Tel.: 48.77.36.14.

CONTACT

13 N° 10767
Ech. Gameboy + jx.: (Tetris, D.Dragon.). (ss/garant. avec emball. neuf), contre Lynx même sans jx. Contacter Christophe. Tel.: (16).42.75.10.29. (apr. 18h.).

35 N° 10845
Ech. sur Gameboy nbrx. jx., env. liste à David Gallais. 140 R. de la Forêt. 35300 Fougeres.

41 N° 10827
Ech. sur Gameboy Double Dragon contre Skate Or Die ou Gargoyle's Quest, Turtle Ninja. Contacter François. Tel.: (16).54.96.16.18. (apr. 18h.).

60 N° 11121
Ech. jx. Gameboy. Poss. News. Env. liste, rép. ass., (pas sérieux s'abt.). Contacter Fernand. Tel.: (16).44.84.73.55. (week-end.).

69 N° 11115
Ech. Gameboy + 6 jx. Contacter Vincent. Tel.: (16).72.50.27.91.

73 N° 10922
Ech. sur Gameboy. (Tennis contre jx. ou acces.). Tel.: (16).79.07.05.86. (HR.).

78 N° 10931
News Nes Club: propose de nbrx. contacts sur Nes + des fiches du club, (contre 5 tbres.). Ecrire à News Nes Club. 145 Gabriel Peri. 78500 Sartrouville.

93 N° 11001
Ech. jx. Gameboy. (Baloon. Kid, Tennis, Fortress of Fear). Rech. (Contra, Castlevania, D.Dragon etc.). Contacter Benjamin. Tel.: 48.68.13.10.

VENTE

01 N° 11095
Vds. Nes + jx.: (Robocop, Zelda, Metal Gear, Mario, prix : 1200 frs.). (val.: 2150 frs.). Contacter Nordine. Tel.: (16).74.75.23.92. (si possi. dans l'Ain).

06 N° 11028
Vds. sur Nes.: (Tortue: 250 f., Batman: 250 f., Rygar: 200 f., Ghostbusters: 250 f., Blades of Steel: 220 f., Robo Warrior: 200 f., Top Gun: 200 f., Metal Gear: 200 f., Rus'n'Attack: 200 f.). Contacter Eric. Tel.: (16).93.64.57.34.

14 N° 10907
Vds. jx. Nes: (Zelda, Metal Gear). (Prix entre 200 et 250 frs.). Tel.: (16).31.80.28.46. (apr. 18h.).

18 N° 10941
Vds. Console Nintendo + pistolet + 2 man. + jx.: (Zelda, Punch-Out, Goonies etc..). Prix : 3000 frs. Tel.: (16).48.74.53.82.

21 N° 10826
Vds. Console Nintendo + Zapper + Robot + nbrx. jx. (Punch Out, Zelda 1&2, etc...). (possi. liste éch. jx. et vente séparée). Contacter François. Tel.: (16).80.64.14.64.

23 N° 10806
Vds. jx. sur Nes. (Zelda 1&2, Mario 1&2, Adventure of Lolo, etc...). Prix entre 250 et 300 frs. Contacter Philippe. Tel.: (16).55.66.75.91.

24 N° 10838
Vds. Console Nintendo + jx. + Nes Advantage + Pistolet. Prix : 2000 frs. (t.b.e.). Contacter Greg. Loize. 7 R. Cesar Franck. 24100 Bergerac. Tel.: (16).53.57.50.59. (apr. 18h.).

30 N° 11072
Vds. Gameboy (neuve/Dec.90.). + 2 jx. + btier. Nexoft. Prix : 900 frs. (le tout ou 400 frs. la Console avec bte. d'origine. Contacter Jean-Philippe. Tel.: (16).66.34.39.72. (apr. 17h.).

33 N° 10771
Vds. Flipull sur Gameboy. Prix : 100 frs. + vds. (orig.) sur CPC DK: (Le Monde des Merveilles, Ghostbuster 2, S.Wonderboy.). Contacter Matthieu. Tel.: (16).56.05.09.80.

33 N° 10992
Vds. jx. Nintendo.: (Silent Service). Prix : 300 frs. Contacter Arnaud. Tel.: (16).56.48.21.66. (le soir apr. 18h.).

44 N° 10963
Vds. jx. Nes: 200 f.: (SMB2, Zelda 2, T.Field 2.). (pièce). + Sega 8bits + (G.Axe, Alt.Beast, W.Boy 2, Vigilante). Prix : 1000 frs. (val.: 2000 frs.). + CPC 6128 + jx. (orig.). + 2 joyst. + liv.: 2500 frs. Contacter Franck. Tel.: (16).40.47.04.59.

44 N° 11101
Vds. Gameboy + jx.: (Spiderman, Super Mario Land, Plotting). (val.: 950 frs.). (possi. vente séparée) + (TMHT, Super Mario 2, Samon's Quest: 100 à 250 frs.). Tel.: (16).40.63.75.31.

46 N° 10967
Vds. pour Nintendo.: (Rob + Gyromite: 350 f. + Zapper, Dunck Hunt: 250 f., Tiger Heli: 200 f., Metroid: 200 f.). Contacter Olivier. Tel.: (16).65.37.99.82. (apr. 18h.).

46 N° 10981
Vds. Console Nintendo + jx.: (Bobble, Silent Service.). (t.b.e.). Prix : 990 frs. Contacter Emmanuel. Tel.: (16).65.34.48.12.

47 N° 11068
Vds. Gameboy + (Tetris, Tennis, Super Mario.: 500 frs.). Ou éch. contre 3 jx. Nec.: (For. Soccer, PCKid etc..). Ecrire à Laurent Lefebre. 22 R. Roques. 47000 Agen.

54 N° 10839
Vds. Nes + SMB1: 390 f. + Nes Adventage: 190 f. + Zapper + Dunk Hunt: 290 f. + jx. (SMB2, Zelda 1&2.): 200 f. (chacun). Le tout: 2700 frs. Contacter Raphaël. Tel.: (16).83.26.44.37.

57 N° 10985
Vds. Gameboy + 2 jx.: (Tennis, Tetris.). + cable de liaison + écouteurs. Prix : 500 frs. Contacter Grégory Torloting. 4 R. Derrière l'Hate. 57050 Plappeville. Tel.: (16).87.30.04.41.

59 N° 10865
Vds. jx. + Console Nintendo, ou éch. contre Megadrive Fr. + jx. (en t.b.e.). Tel.: (16).27.30.14.77.

59 N° 11010
Vds. Gameboy (jan./91.). + jx.: (Tetris, Batman, Fortress of Fear, Gremlins 2.). Prix : 1200 frs. (val.: 1500 frs. avec bousse de rangt.). Contacter Olivier. Tel.: (16).20.58.56.66.

60 N° 10930
Vds. Gameboy + (Tetris, Gremlins, (ss/garant. 8/ms. emball. d'orig. + écouteur et cordon.). Contacter Benjamin. Tel.: (16).44.48.65.39. (possi. de livraison sur Paris).

60 N° 11012
Vds. jx. sur 8bits. (entre 100 et 150 f.). (Rygar, Airwolf, Gunsmoke, Ghosts'n'Goblins, Wizard, etc.). Ecrire à Yann Grevin. 10 R. Roosevelt. 60180 Nogent.

62 N° 10868
Vds. Console Gameboy + jx.: (Tetris, Bubble Ghosts, Gremlins 2, Duck Tales, etc...). Prix : 1500 frs. (val.: 2300 frs.). Tel.: (16).21.09.62.85.

62 N° 10869
Vds. ou éch. jx. sur Gameboy: (Batman, Castelvania: 150 f.). Vds. sur Sega Master System: (Chase HQ, Aft.Burner, Casino Games, D.Dragon, Out Run, Fire&Forget 2: 150 à 250 f.). Tel.: (16).21.09.11.65.

62 N° 11130
Vds. acht. éch., jx. Gameboy. + (orig.) DK Amstrad. + ordi. portable (Casio FX-795P). (tbe). + prog. basic. Prix : 700 frs. (à déb.). Contacter Sourmail Thomas. 579 Av. du Maréchal Juin. 62400 Bethune.

64 N° 11087
Vds. Console Nintendo + Zapper + Robot + jx. + rev. (le tout en b.e.). Prix : 4500 frs. (val.: 7000 frs.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).59.06.42.60.

67 N° 10842
Vds. jx. Nintendo (Mega Man 2, Black M.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).88.09.94.99.

68 N° 10870
Vds. Gameboy + jx.: (Tetris, Alleway, Castlevania). (possi. de vente séparée). Prix : 650 frs. Contacter Cédric. Tel.: (16).89.81.76.90.

69 N° 10949
Vds. Gameboy (t.b.e., ss/garant. pendant 3/ms. ss/emball. d'orig.). avec cable vidéo link, écouteur, piles. Prix : 490 frs. Tel.: (16).78.59.60.69.

71 N° 11133
Vds. Nes + 2 jx.: (Mario 1, Tortue Ninja). Prix : 600 frs. (val.: 1490 frs.). Contacter Jérôme. Tel.: (16).85.34.33.87.

74 N° 10972
Vds. Gameboy + 2 jx.: (Baloonkid, Solarstricker, Tetris,). (peu servi). Prix : 500 frs. Ou éch. contre Lynx. Contacter Grégory. Tel.: (16).50.45.88.51. (apr. 17h.).

75 N° 10859
Vds. Console Nes + 1 Pad. Prix : 450 frs. Contacter Nicolas. Tel.: (16).34.10.23.80.

75 N° 10900
Vds. Nintendo 8bits + 2 man. + pistolet + jx.: (Super Mario Bros 1, Simon's Quest, Batman, Duck Hunt). Prix : 1400 frs. Contacter Antoine. Tel.: 45.83.42.36.

83 N° 10877
Vds. sur Nintendo: (Volley Ball: 150 f.). + 2 joyst. infra-rouge avec piles, (peu servi). Fonctionne sur ttes. Console ou Micro: 400 f. ou le tout: 500 f. Contacter Stéphane. Tel.: (16).94.62.27.79.

84 N° 10876
Vds. Console Gameboy + écouteurs stéréo + cable link + Tetris + jx. de golf. Prix : 650 frs. (le tout parf. état). Nicolas Bouquet. 30 Av. Boccace. 84000 Avignon. Tel.: (16).90.85.66.31.

92 N° 10846
Vds. jx. Gameboy: (Super Mario: 100 f., Balloonkid: 150 f., Dragon Tail: 150 f., Turtles: 100 f., ou le tout: 450 f.). Contacter Nicolas. Tel.: 46.30.49.94. (apr. 18h.).

92 N° 11002
Vds. ou éch. jx. sur Gameboy. (Tennis, Puznic etc.). Tel.: 43.33.22.05. (apr. 21h.). (ou laisser mess. sur rép.).

92 N° 11045
Vds. Console Nes + jx.: (Punch-Out, Kid Icarus, Soccer, Castlevania etc..). + pistolet + Nes Advantage.). Prix : 4000 frs. (à déb.). (val.: 6250 frs.). Contacter Sébastien. Tel.: 47.51.02.71.

93 N° 10835
Vds. ou éch. jx. pour Super Famicom. (Gradius 3, Final Fight.). Prix : 400 frs. (pièce). Contacter Serge. Tel.: 43.84.44.95.

93 N° 10857
Vds. Gameboy + adt. sect. + jx. (le tout ss/garant. val.: 3000 frs.). Vendu : 1800 frs. (à déb.). Tel.: 48.49.53.99.

93 N° 10881
Vds. Nintendo 8bits + jx.: (Mario Bros 2, Zelda 1&2, Simon's'Quest, Tetris, etc..). + rev. + 2 man. + Nes Adv. + liv. Prix : 4100 frs. (val.: 5828 frs.). Contacter Christophe. Tel.: 45.28.12.54.

93 N° 10924
Vds. Console neuve avec man. super jx.: (Zelda 2, Mario 2, TMNT.: 700 frs.). Jx. Nes.: (Batman: 250 f., Rygar: 200 f., Technoworld Wrestling: 200 f. ou le tout: 1300 frs.). Tel.: 48.47.44.30.

93 N° 11042
Vds. Console Nintendo 8bits + 2 man. + nbrx jx. Prix : 2500 frs. (à déb.). (possi. de vente de jx. séparés: 100 à 200 frs.). Contacter Sébastien. Tel.: 42.87.75.87.

93 N° 11140
Vds. Gameboy + jx.: (Aft.Burst, Beach Volley, Boxing.). + sacoche pour jx. (emball. d'orig.). + (tous access.). Prix : 1400 frs. Contacter Jérôme. Tel.: 48.60.52.25. (apr. 20h.).

94 N° 10958
Vds. Nintendo + jx.: (Track and Field 2, Batman, Zelda, M.Bros, Rad Racer, etc..). Prix : 2500 frs. (val.: 4000 frs.). Contacter Patrick. Tel.: 48.52.17.21. (apr. 19h.).

95 N° 10954
Vds. Console Nintendo + pistolet + robot + 2 man. + jx.: (Zelda 1&2, SMB2, Duck Hunt, Batman, etc...). Prix : 3500 frs. Tel.: 34.19.35.81. Contacter Lionel.

95 N° 11108
Vds. Console Nintendo (neuf). + jx. Prix : 1000 frs. Contacter Karim. Tel.: 34.11.04.37.

SEGA

ACHAT

21 N° 11014
Acht. nbrx. jx. sur Megadrive. Prix : 200 frs. (max.). Contacter Patrick. Tel.: (16).80.57.11.42.

26 N° 10804
Ach. (Ghouls'n'Ghost) sur Megadrive Française. Ch. aussi contact sympa. sur Megadrive. (pas sérieux s'abst.). Contacter David. Tel.: (16).75.51.01.03. (HR.).

33 N° 10917
Ach.: (Shadow Dancer sur Mega.: 200 frs. + Super Volley Ball: 150 frs.). Contacter Jean-Philippe. Tel.: (16).56.59.23.48.

59 N° 11104
Acht. (Fatman sur Mega. Prix : 250 frs., éch. jx. et vds. Contacter Arold. Tel.: (16).28.21.90.20. (le week-end.).

62 N° 10864
Ach. jx. Megadrive Fr. ou Jap. (Sword of Vermillion Fr., Phantasy Star 2, Batman, etc...). Prix : (entre 150 et 230.). Contacter Alain. Tel.: (16).21.53.44.58.

91 N° 11148
Rech. jx. Megadrive (tbe.). Prix : 100 frs. (max.). vds. (Budokan).: 280 frs., (Truxton, Forgotten Worlds: 180 f. et 200 frs.). Contacter Mickaël. Tel.: 60.11.33.07.

94 N° 11080
Acht. jx. Sega. (entre 100 et 150 frs.). Rech. (Speelcaster, Shinobi, Tennis, Ace Danan). Contacter Steeve. Tel.: 43.77.03.14. (apr. 18h.). (sf. vend./sam.).

CONTACT

21 N° 11015
Ech. jx. Megadrive.: (Super GP., Strider). Tel.: (16).85.47.76.52.

28 N° 11033
Ech. jx. Master System. (Rampage, Transbot, Mychro, Pistolet + 3 jx.), contre 3 jx. Megadrive. (Française ou Japonaise.). Contacter Ludovic. Tel.: (16).37.41.46.18. (apr. 18h.).

59 N° 10875
Ech. Sega 8bits + jx. + 2 man. contre Nintendo + 2 man. + jx. S'adresser à Nicolas Delvigne. 6 Sq. Daubenton. 59800 Lille. Ou Tel.: (16).20.57.13.76.

75 N° 10860
Chercher (Tetris). Sur Megadrive. (sur Paris uniqt.). Tel.: 43.33.31.31. Demander Simon.

78 N° 10810
Ech. jx. sur Megadrive Française ou Japonaise. (Eswat, Thunderforce 3...). Vds. (Golden Axe et Eswat: 200 frs. (pièce). Rech. (Heavy Unit, Aleste et Elémental Master.). Contacter Alain. Tel.: 30.95.74.29.

78 N° 10893
Ech. jx. Sega 8bits: (Golden Axe, R-Type, Rastan, Vigilante, etc..). Contre jx. Nintendo: (Kid Icarus, Mega Man 2, Bubble Bobble etc.). Tel.: 30.21.53.17.

93 N° 10977
Ech. sur Megadrive (Herzog Zwei ou Super Hang On contre autre jx. (Française). Ch. (Super Shinobi et Batman). (Ch. aussi Megadrive dans le 93.). Contacter Jérémie. Tel.: 48.70.10.98. (apr. 18h30.).

94 N° 10815
Ech. jx. sur Megadrive Française. (Altered Beast, Mystic Defender, Eswat...). Contre Mickey, Budokan, Strider, Sh.Dancer.). (en b.e.). Tel.: 45.90.50.77. (apr. 17h.).

94 N° 11097
Ech. jx. Sega 16bits. (Thunderforce 3), contre Monaco GP, Alest, Batman, ou Elemental Master). Poss. autres jx. + vds. CPC 6128 + nbrx. jx. Prix : 2500 frs. Contacter Kader. Tel.: 48.53.23.61.

VENTE

06 N° 11061
Vds. K7 Megadrive. (état neuf). (version Japonaise). (Forgotten, Kujaknoh 2, Whiprush.: 250 f. (l'une). (de préf. Alpes Maritimes). Contacter Julien ou Eric. Tel.: (16).93.16.05.84. (HR.).

13 N° 11086
Vds. Sega Master System, avec pistolet. Prix : 1650 frs. ou jx. séparé. + jx. Nintendo. (pas cher). Contacter Grégory. Tel.: (16).90.92.09.15.

13 N° 11131
Vds. Console Sega Master System + pistolet + jx. Prix : 1700 frs. (le tout). Contacter Grégory. Tel.: (16).90.92.09.15.

28 N° 11091
Vds. jx. Sega. (D.Dragon, Aft.Burner, Astro Warrior,: 200 frs. (l'un). + Teddy Boy. Tel.: (16).37.90.75.30. (HR.).

30 N° 10775
Vds. Megadrive + joyst. + joypad + jx.: (Mickey, Thunder Force 3, etc...). Prix : 2500 frs. (à déb.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).66.82.02.11. (apr. 18h.).

30 N° 10808
Vds. Sega 8bits. + (Wonderboy 3, Afterburner, Out Run, Pow. Street). Prix : 1150 frs. (le tout) + console, jx. ou éch. contre Megadrive Française. Contacter David. Tel.: (16).90.25.35.86.

31 N° 11020
Vds. Sega 8bits Japonaise + 2 man. + (Thunderforce 2, Monaco GP, G.Ghost, Ghostbuster, G.Axe, Sp.Harrier.). Prix : 3000 frs. (le tout). Tel.: (16).61.91.47.19.

33 N° 11000
Vds. Console 8bits + 2 man. + Control Stick + Hang On, Wonderboy 2. Prix : 550 frs. + nbrx. jx. sur Sega 8bits dont Mickey M. Contacter Thomas. Tel.: (16).56.08.89.17. (le soir).

33 N° 11088
Vds. jx. Sega 8bits.: 200 frs. (chaque). (Dead Angle, Chase HQ, Bomber Raid, Rastan.). Tel.: (16).56.12.00.46. (apr. 20h30.).

34 N° 10770
Vds. Console Sega 8bit + jx.: (Shinobi, Wonderboy 2, etc..). Prix : 1000 frs. Contacter André. Tel.: (16).68.91.44.56.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

34 N° 11146
Vds. Sega 8bits + 3 jx. (en parf. état. Jan./90.). Prix : 740 frs. Tel.: (16).67.76.05.56. (HR.).

38 N° 11004
Vds. jx. Sega 8bits. (Vigilante, Shinobi, Th.Blade, Power Strike, D.Dragon.: 150 frs. (pièce). Tel.: (16).74.28.30.84.

38 N° 11099
Vds. Sega 8bits + pistolet + 2 man. + jx. Prix : 1900 frs. (val.: 2700 frs.). Tel.: (16).76.89.21.16.

38 N° 11150
Vds. Sega 8bits + pistolet + 2 man. + jx. + 2 rev. de tests sur 1 an. Prix : 1900 frs. (val.: 2700 frs.). (à déb.). Contacter Gérald. Tel.: (16).76.89.21.16.

42 N° 10756
Vds. Console Sega + 2 Light Phaser + 1 Radio Fire + 2 jx.: (Psycho Fox et Kenseiden). Prix : 1240 frs. Contacter Eric. Tel.: (16).77.41.41.71.

44 N° 11113
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + 4 jx.: (G.Axe, Psycho Fox, Fantasy Zone, Hang On.). Prix : 600 frs. Tel.: (16).40.96.19.66.

50 N° 10910
Vds. jx. Sega 8bits: 180 frs. (l'unité). (Thunderblade, Chase HQ, Tennis Ace, Afterburner). Vds. Controle Pad pour 8bits. (neuf). Tel.: (16).33.48.30.50.

54 N° 10986
Vds. Megadrive Française + jx.: (Moonwalker, G.Axe, S.Shinobi, Ghostbusters.). Prix : 2700 frs. Ou éch. contre Supergraphx. Contacter Jérôme. Tel.: (16).83.20.69.04.

59 N° 10833
Vds. ou ach. jx. pour Megadrive. Vds. Th.Force 3, Dynam. Duke... Prix : 125 à 275 frs. Vds. Nec. (ss/garant.). + jx. Prix : 1290 frs. (val.: 2200 frs.). Contacter Philippe. Tel.: (16).20.92.63.77.

59 N° 10903
Vds. Sega 8bits + (Wonderboy 3, Battle, Out Run.: 700 frs.). Ech. pour Megadrive Strider Jap., contre S.Shinobi ou S.Monaco GP. Contacter Pierre ou Xavier. Tel.: (16).27.85.81.21.

59 N° 10950
Vds. ou éch. K7 Megadrive Jap. Axis: 250 frs. et Hellfire: 300 frs. Contre T.Force 3, Mickey, Aleste, Phelios ou autres. Contacter Geoffrey. Tel.: (16).20.36.65.84.

62 N° 11011
Vds. jx. Sega. (petit prix). Contacter Stéphane. Tel.: (16).21.75.26.62. (apr. 17h.).

62 N° 11119
Vds. Sega 8bits + 2 man. + Light Phaser + jx. (excell. état). Prix : 1800 frs. (val.: 3000 frs.). Contacter Grégory. Tel.: (16).21.58.47.20. (apr. 19h.).

67 N° 10906
Vds. ou éch. jx. sur Master System. Contacter Steve. Tel.: (16).88.29.24.84.

67 N° 10971
Vds. jx. Megadrive: (Rev. of Shinobi, G.Axe, Populous: 1000 frs., ou 200 frs. (pièce). (si possi. en rég. Alsacienne). Tel.: (16).88.61.29.12.

67 N° 10984
Ech. jx. Megadrive, acht. Arcade Power Stick, M.Mouse 2, Thunderf., vds. jx. sur 8bits: 150 frs. (pièce). Tel.: (16).88.82.21.67. Ou écrire à Patrice Klein. 1 R. des Mesanges. 67750 Kientzville.

68 N° 10927
Vds. Sega 8bits + Fusil + man. arcade + jx.: (Opération Wolf, etc..). (t.b.e.). (cse. dble. emploi). Contacter Sam. Tel.: (16).89.39.99.56.

72 N° 10781
Vds. Megadrive Japonaise + Arcade Powerstick + Joypad + jx.: (S.Monaco GP, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi...). Prix : 2500 frs. Contacter Christophe. Tel.: (16).43.85.27.40.

72 N° 10904
Vds. Megadrive Jap. (ss/garant.) + 2 Joypads, Arcade, Powerstick + jx.: (S.Monaco GP, Shadow Dancer, S.Shinobi..). Prix : 2400 frs. Contacter Christophe. Tel.: (16).43.85.27.40.

75 N° 10802
Vds. Megadrive Japonaise + 2 man. (auto) + 4 hits (Monaco GP...). Prix : 2000 frs. (val.: 2900 frs.). (à déb.). Contacter Vincent. Tel.: 40.68.03.83. (apr. 19h.). (rég. Paris. et Paris.).

75 N° 10888
Vds. Sega Megadrive Jap. + jx. + 2 man. + (garant.). Prix : 2000 frs. (val.: 3450 frs.). Tel.: 46.22.11.46.

75 N° 10955
Vds. Sega + Light Phaser + nbrx. jx.: (Hang On, Rastan Saga, Space Harrier, Power Strike.). Prix : 1200 frs. Contacter Christophe. Tel.: 42.02.20.76.

75 N° 10993
Vds. ensemble Sega Megadrive Française + nbrx. jx. et 8bits (sans adapt. courant + jx.). Prix : 5000 frs. (val.: 6320 frs.). Contacter Jonathan. Tel.: 42.03.29.35. (apr. 18h.).

75 N° 11024
Vds. jx. Megadrive + jx. Prix : 2250 frs. + jx. Nintendo + 3 jx.: 500 frs. + CPC 464 + TV. + nbrx. jx.: 1750 frs. Contacter Dylan. Tel.: 45.20.79.66.

76 N° 11030
Vds. Sega 8bits + 2 man. + jx. (Monaco GP., Slapshot.). Prix : 2500 frs. Contacter Benjamin. Tel.: (16).35.92.39.26. (apr. 18h.).

77 N° 10791
Vds. 8bits (ss/garant.). + jx. Prix : 1500 frs. (le tout). (val.: 2500 frs.). Vds. jx. 16bits. (Contact possi. sur Paris). Tel.: 60.60.78.25.

77 N° 10913
Vds. ou éch. jx. Megadrive: (Strider, Sh.Dancer, Battle Squadron, Mickey), prix entre 250 et 300 frs. (à déb.). Ch. (Batman). Contacter Benjamin. Tel.: 64.33.38.28. (apr. 18h.).

77 N° 11050
Vds. jx. pour Sega 8bits. (Golvellius, Alex Kidd, Alt.Beast, etc..). (à bas prix). Tel.: 64.03.09.79.

77 N° 11096
Vds. jx. sur Gameboy.: (Burai Fighter et Duck Tales. 300 frs. (les 2). Ou éch. contre un jx. Megadrive. Tel.: 60.01.89.76. (apr. 18h.). (rég. de Meaux).

78 N° 10759
Vds. jx. Megadrive Japonaise: (Golden Axe, Batman, The Super Shinobi, Ghouls'n'Ghosts, Ghostbuster). Prix : 300 frs. (pièce). Contacter Christophe. Tel.: 30.94.27.95.

78 N° 10762
Vds. Sega Megadrive. (t.b.e.) (6 mois) + man. Arcade + jx.: (Ghouls'n'Ghost, Strider, S.Monaco GP., + Golden Axe et Final Blow Boxing.). Prix : 2500 frs. (val.: 4000 f.). Contacter Edouard. Tel.: 39.73.10.73.

83 N° 10944
Vds. Megadrive Sega + nbrx. jx.: (Thunderforce 3, Vermillion etc...). Prix : 2600 frs. (val.: 4200 frs.). Contacter Siegfried. Tel.: (16).94.33.84.40.

84 N° 11144
Vds. Console Sega + 2 man. + jx.: (D.Dragon, Rastan, Alt.Beast, Hang-On.). (tbe). + emball. Prix : 1300 frs. Contacter Lionel. Tel.: (16).90.51.52.31. (de 18h. à 20h. sf. le dim.).

88 N° 11089
Vds. Sega Master System. (b.e.). + jx.: 1000 frs. + joyst. Ultimate: 150 frs. Tel.: (16).88.71.36.12. (entre 19h. et 20h.).

89 N° 11057
Vds. ou éch. nbrx. jx. Megadrive + Stick et dbleur. Nec + adapt. Nec ou Sega/Mon. Amstrad. Contacter Julien. Tel.: (16).86.62.27.39.

91 N° 10811
Vds. jx. Megadrive. (Eswat, Elémental, Shinobi, Thunderforce 3.). Prix entre 200 et 300 frs. (pièce). + jx. Lynx (Road Blaster, Pacmania.). 150 frs. (pièce). Contacter Fauzi. Tel.: 60.88.11.70.

91 N° 10847
Vds. jx. Megadrive: (Moonwalker, Shinobi, Rambo 3, World Soccer). (entre 250 et 300 frs.). Contacter Anthony. Tel.: 64.47.04.90.

91 N° 10894
Vds. jx. Megadrive: (Cyberball, Populous...: 300 frs.). jx. Gameboy: 150 frs. Tel.: 60.86.23.25.

91 N° 10939
Vds. Console Sega 8bits avec jx. + mem. (Hang On, Kenseiden, Psycho Fox, Space Harrier, Wonderboy 2). + pistolet. Prix : 1200 frs. (à déb.). Contacter Patrice. Tel.: (16).60.86.42.67.

92 N° 10817
Vds. Megadrive Japonaise + 2 jx. (Thunderblade et Wonderboy 3.). Prix : 1500 frs. Contacter Fabrice. Tel.: 47.50.86.59.

92 N° 10861
Vds. Sega 8bits + jx. + pistolet + joyst. dont: (Rastan, World Games, Op.Wolf, etc..). Prix : 1500 frs. (val.: 3800 frs.). (à déb.). Contacter Nicolas. Tel.: 46.45.85.26. (ts.ls.jrs. Paris et Banlieue).

92 N° 10880
Vds. Console Sega 8bits + Speedking + jx. (val.: 4000 frs.). Vendu : 2500 frs. (dans bte. d'orig.). Contacter Fabrice. Tel.: 46.68.77.49.

92 N° 10887
Vds. Sega 8bits + pistolet + 4 man. + jx.: (Basket Night, C.Games, G.Axe, Rambo 3.). Prix : 2500 frs. (val.: 5930 frs.). (possi. vente jx. séparés.). Contacter Franck. Tel.: 46.03.94.93.

92 N° 10940
Vds. jx. sur Megadrive : 250 frs. (Eswat, W.Soccer, Heavy Unit..). Tel.: 47.89.83.33.

92 N° 10962
Vds. 2 jx. sur Megadrive: (Monaco GP et Thunderforce 2.). Prix : 450 frs. (val.: 740 frs.). Tel.: 46.45.99.28.

92 N° 11036
Vds. Megadrive + 2 joyst. dont 1 Auto Fire + jx.: (Batman, W.Boy 3, Sh.Dancer, Tatsujin, G.Axe.). (garant. 8/ms.). Prix : 2200 frs. (à déb.). Tel.: 45.34.30.13.

92 N° 11090
Vds. Console Megadrive + jx. + 1 man. (en état neuf). Prix : 2200 frs. + vds. Gameboy + cable + casque stéréo + jx. Prix : 800 frs. (à déb.). + Console Amstrad GX4000 + 1 jx. + 2 man. Prix : 700 frs. Tel.: 46.30.90.73.

93 N° 10800
Jx. Sega: (Altered Beast, Golden Axe, etc..). Tel.: 48.30.71.06.

93 N° 10878
Vds. Sega 8bits + 3D + Phaser + jx. (Op. Wolf, Golden Axe, Spellcaster, etc...). + joyst. (Console nov./89.). Prix : 1000 frs. (val.: 3100 frs.). Contacter Hervé. Tel.: 48.40.03.41. (apr. 18h.).

93 N° 11054
Vds. Console Sega Master System. (neuve) + 2 jx. + 2 man. Prix : 700 frs. Contacter Greg. Tel.: 43.30.18.75.

94 N° 10752
Vds. jx. Sega 8bits. Prix : 150 frs. (pièce) + 3 jx. Megadrive (Budokan, Tournament Golf et Sword of Sodan).: 250 frs. (pièce). Contacter Laurent. Tel.: 45.93.03.41.

94 N° 11132
Vds. Megadrive Française. (dec./90.). avec 2 man. + nbrx. jx. Prix : 2000 frs. (val.: 3300 frs.). Tel.: 48.81.02.48.

ACHAT

75 N° 10768
Ach. ou éch. lect. disq. C64 1541 ou 1571. + vds. ext. Basic Philips G7420 et

AUTRES

man. Prix : 300 frs. (à déb.). Ecrire à Didier Duffay. 4 Cité Hermel. 75018 Paris.

CONTACT

41 N° 11059
Ech. jx. PC 5"1/4. Poss. nbrx. jx., ch. (Dynasty War, Gremlins 2, Speedball 2, Nitro, Captive, Bat.). Contacter Yoann. Tel.: (16).54.81.27.64. (apr. 19h.).

95 N° 11078
Rech. (Bloodwish, Great Giana Sister). Pour 520 STF. Contacter Djam. Tel.: 30.32.12.69. (à partir de 18h.).

VENTE

14 N° 10912
Vds. AT286, 12MHZ, 512KO, disque d. 20MO, lect. 5"1/4, écran ambre, carte CGA-Hercules + de nbrx. logs. (l'ordi. est neuf et ss/garant.). Tel.: (16).31.80.80.25. (apr. 18h.).

16 N° 10945
Vds. TO7/70 (t.b.e.). + lect. DK 5"25 et K7 + ext. musique et jx. + nbrx. jx. (K7&DK). + Cart Basic et logo + utils. et éduct. + 2 man. manuels et bte. rangt. DK. Prix : 1300 frs. Tel.: (16).45.82.57.91. (le soir).

27 N° 10915
Vds. pour C64 log. K7 + docs. + bidouilles + matériel. (prix très bas). Ecrire à Frédéric Safar; (r. du Pré Feray. 27180 Arnières S/Iton.

28 N° 10766
Vds. TO8 Thomson + 1 joyst. + 1 lect. de disq. + 3 jx. + doc. (t.b.e.). Prix : 2500 frs. Tel.: (16).37.28.59.53.

31 N° 10976
Vds. MO5 + ext. musique jx. + lect. K7 + crayon opt. + 2 man. + jx. + K7 + man. + rev. + liv. Prix : 2000 frs. (val.: + 5000 frs.). Ecrire en env. 1 tbre. à Olivier Vuillemin. 96 R. de Limayrac. 31500 Toulouse.

31 N° 11143
Vds. Synthé. (Bontempi). (tbe). Joue 10 instruments diff. ainsi que plein d'autres fonctions.Contacter Stéphane. (val.: 2500 frs.). Vendu : 1500 frs. (à déb.). Tel.: (16).61.84.49.21.

33 N° 10774
Vds. jx. (orig.). sur PC. (prix très interr.). (Rick Dangerous 2, Xenon 2, etc..). Prix : 150 frs. Contacter Guillaume. Tel.: (16).56.07.66.77.

37 N° 11027
Vds. Thomson MO6 + jx. + crayon optique + livre. Prix : 1500 frs. Contacter Jacques. Tel.: (16).47.53.18.02.

38 N° 11141
Vds. TO7 Thomson + lect. de K7 + cartch. de basic + K7 + crayon opt. + liv. de listing de jx. Prix : 600 frs. Contacter Gérald. Tel.: (16).76.89.21.16.

44 N° 10823
Vds. PC IBM + 2 Drives + mon. + ext. mémoire + logs. + livres etc... (année 90). Prix : 4000 frs. (val.: 10000 frs. Ecrire à Ludwig Fortumeau. 81 R. des Coteaux. 44340 Bouguenais.

59 N° 10820
Vds. 128D + écran mono. Philips + quelques jx. et DK + impri. + lect. DK. Prix : 3500 frs. Contacter Pascal. Tel.: (16).20.53.98.57. (apr. 19h.).

69 N° 10761
Vds. Console CBS Colecovision + prise péritel + transfo + 3 jx.: (Space Fury, Donkey Kong, Zaxxon) + 2 joyst. Prix : 1500 frs. (à déb.). (val.: 3000 f.). Contacter Denis. Tel.: (16).78.31.55.72. (apr. 17h.).

75 N° 10794
C64 vds. de très nbrx. orig. K7 avec notice, livres sur C64&accessoires. (bas prix), liste s/dem. à Didier Duffay. 4 Cité Hermel. 75018 Paris. (Rép. rapide et ass.).

75 N° 10953
Vds. PC (Leisure Suit Larry 3, 3"1/2 (sans bte.: 150 frs.). Contacter David Stéphane. 39 Av. des Gobelins. 75013 Paris. Tel.: 45.35.84.31.

76 N° 10755
Vds. PC 1512 double D7 coul. + jx. (orig.): (Panza King Boxing..). Prix : 5500 frs. (le tout). Contacter Thierry. Tel.: (16).35.90.23.53. (apr. 18h45).

78 N° 10792
Console de jx. Vidéo Intellivision avec 2 man. de controle, adapt. sur la prise péritel de la TV. + K7 de jx.: (tennis, course de voitures, bataille naval, echecs, poker flipper etc..). Prix : 1000 frs. (état neuf). Contacter Pierre. Tel.: 39.16.22.33.

86 N° 11092
Vds. C64 + 2 man. + jx. (le tout en état neuf). Prix : 1000 frs. Tel.: 49.47.82.00. (apr. 18h.).

86 N° 11135
Vds. TO8 + lect. + crayon opt. + jx. + 2 cartch. + rev. et man. + 1 joyst. Prix : 1800 frs. Contacter Cyril. Tel.: (16).49.86.47.37.

88 N° 10796
Vds. Sinclair ZX81 (t.b.e.) + TV N&B + magnéto. K7 + 2 jx. + ext. mémoire. Prix : 1200 frs. (le tout). Ou éch. contre Sega ou Nintendo. Ecrire à Rodolphe Anrould. 16-550 Ban de Tendon Rhumont R. du Paison. 88200 Remiremont.

93 N° 10758
Vds. MSX 2 Sanyo + 2 man. + 5 jx. sur cartch. + manuel. Prix : 1300 frs. Contacter Vincent. Tel.: 48.57.76.00.

93 N° 10798
Apple 2C + mon. mono. + nbrx. jx. + Applework + bte. de rangt. + souris + man. Apple + peritel + support + livres et notice. Prix : 3000 frs. (val.: 8500 frs.). (à déb.). Tel.: 45.09.92.48.

95 N° 10863
Ech. nbrses. pièce détachées + Console Sega contre Amiga 500 + mon. coul. (t.b.e.). Contacter Stéphane. Tel.: 30.38.56.96.

95 N° 10975
Vds. Tandy 1000EX compt. PC + écran coul. + ext. mem. + joyst. + liv. + jx. + TTX. + tableur etc... Prix. 5000 frs. Contacter Thomas. Tel.: 34.72.34.41.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Conseiller indispensable
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuy
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS - PREVIEWS
Direction: Michel Desangles
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL Lacour, Seb, Moulinex, Cyrille Baron, Duy Minh, Derek Dela Fuente
ARCADES
Yvan Elbaz
GRAND ZOO
Derek Dela Fuente

Consoles News

J'M Destroy, avec la collaboration de Yann-Wol.

Dossier Mickey Mouse
Seb avec la collaboration de Maître Sega
Illustrations de Mickey Mouse ©Disney™
Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Houaria
Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

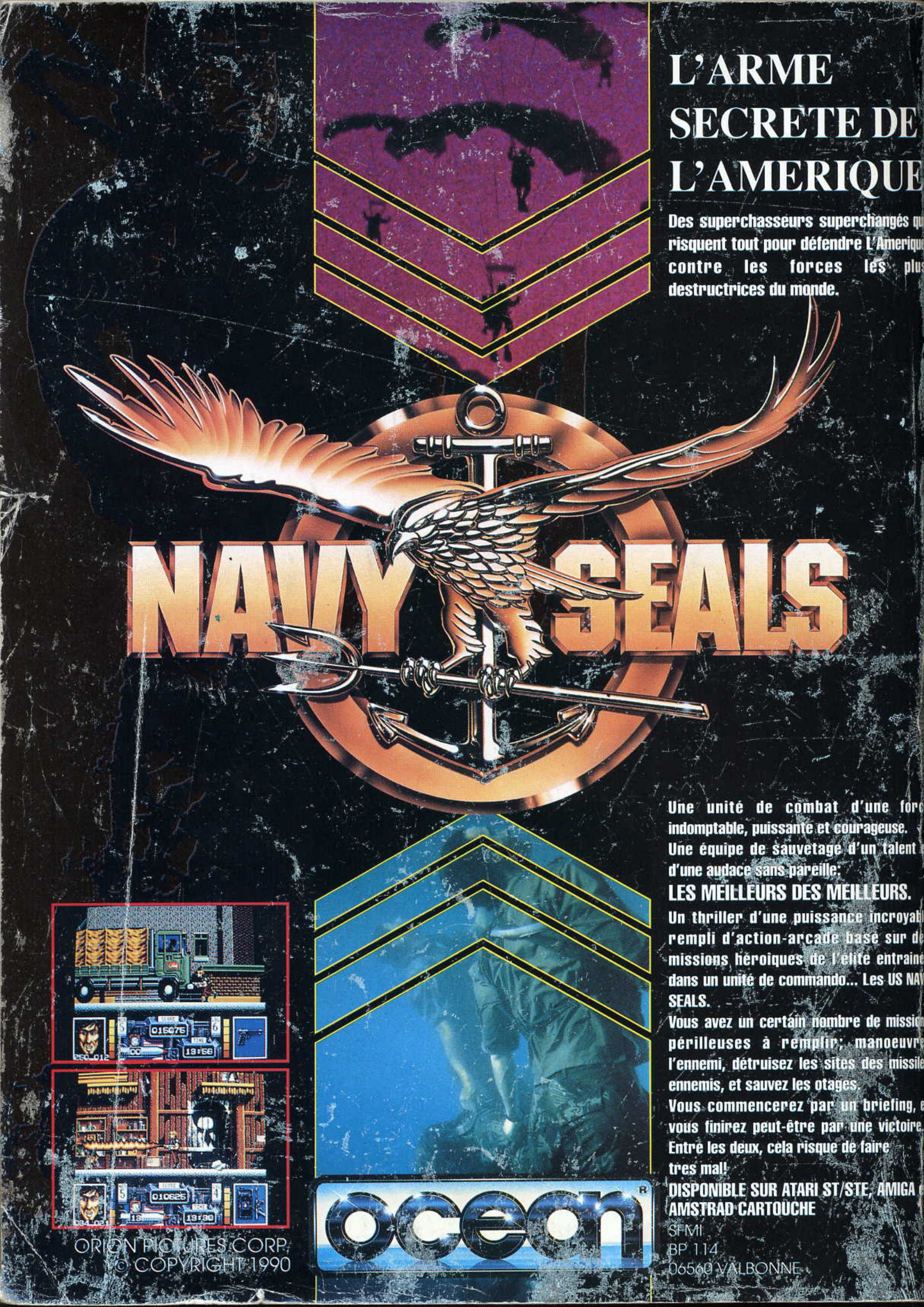
Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Azursoft
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France par
Jean Didier, Mary sur Marne
Distribution
Transports Presse

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires

Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustrations de couverture
Midwinter II • Mickey


L'ARME
SECRETE DE
L'AMERIQUE
Des superchasseurs superchangés qu
risquent tout pour défendre L'Amériqu
contre les forces les plus
destructrices du monde.
NAVY SEALS
Une unité de combat d'une forc
indomptable, puissante et courageuse.
Une équipe de sauvetage d'un talent
d'une audace sans pareille:
LES MEILLEURS DES MEILLEURS.
Un thriller d'une puissance incroyab
rempli d'action-arcade basé sur de
missions héroiques de l'élite entraine
dans un unité de commando... Les US NAV
SEALS.
Vous avez un certain nombre de missio
périlleuses à remplir; manoeuvre
l'ennemi, détruisez les sites des missile
ennemis, et sauvez les otages.
Vous commencerez par un briefing, e
vous finirez peut-être par une victoire.
Entre les deux, cela risque de faire
tres mal!
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA
AMSTRAD CARTOUCHE
SFMI
BP 114
06560 VALBONNE
ocean
ORION PICTURES CORP.
© COPYRIGHT 1990